ULTIMA™ ONLINE

THE SECOND AGE™

Handbuch

Ultima™ Online
The Second Age™
Spielanleitung

Dieses Handbuch für Anfänger erläutert die Spielregeln, wie sie seit August 1999 gelten. Ultima Online: The Second Age ist ein lebendiges, ständigen Veränderungen unterworfenes Spiel – sehen Sie deshalb bitte in den Leitfaden, um über die Veränderungen informiert zu werden, die seitdem eingetreten sind.

Beachten Sie bitte auch, daß die neuen Funktionen in Ultima Online: The Second Age nicht zur Verfügung stehen, wenn Sie Ultima Online ohne die Software Second Age spielen, die mit diesem Handbuch ausgeliefert wird.

Software und Dokumentation ©1999 Electronic Arts. Origin Systems Inc., Ultima, das Ultima Online-Logo, The Second Age, Are You With Us?, Lord British, Origin, das ORIGIN-Logo und We create worlds sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Softwareübersetzung unter Lizenz von Systran Software. ©1999 Systran Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SYSTRAN ist eine Marke von Systran Software, Inc. in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern. Windows ist eine Marke beziehungsweise eingetragene Marke der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. ORIGIN ist ein Unternehmen der Electronic Arts™-Gruppe.

Spiel-anleitung

Inhalt

Söldner und Haustiere 1
Söldner 1
Haustiere 1
Haustieren einen Namen geben 1
Haustiere füttern 2
Im Stall halten 2
Befehle geben 3
Komm 3
Laß fallen 3
Hol, bring 3
Folge 3
Freund 3
Bewach 3
Töte, greif an 3
Patrouilliere 3
Berichte 4
Wechsle 4
Stop 4
Reittiere 4
Packpferde 5
Haustier-Fragen 5
Kommunikationskristalle 6
Nachrichten versenden 6
Aufladen 6
Nachrichten erhalten 6
Häuser und Schlösser 7
Wohntypen 7
Ein Haus oder ein Schloß kaufen 7
Ihr Haus bauen 7
Heimische Sicherheit 8
Freunde des Hauses kennzeichnen 9
Gegenstände verankern 9
Sicherheitsbehälter 9
Das Haussiegel benutzen 9
Info 10
Freunde 10
Optionen 11
Erhaltung des Hauses 11
Gilden 12
Berufsgilden 12
Diebesgilde 12
Spielergilden 12
Gildensteine 12
Verwendung von Gildensteinen ..13
Einer Gilde beitreten 14
Gildenkriege 14
Chaos- und Ordensgilden 14
Schiffe 15
Schiffstypen 15
Ihr Schiff vom Stapel lassen und an Bord gehen 15
Hafenmeister 16
Magisches Schiffschrumpfen 16
Mein Schiff ist nicht dort, wo ich es zurückgelassen habe/Ich kann nicht an Bord gehen 16
Ihrem Schiff einen Namen geben ..17
Navigation 17
Befehle 17
Kurs setzen 18
Kartennavigation 18
Seegefecht 19
Ein verlorenes Boot finden 19
Schlüssel 20
Schlüsselringe benutzen 20
Nachschlüssel herstellen 20
Händler 20
Der Umgang mit Händlern 20
Einen Händler bekommen 21
Einen Händler unterhalten 21
Magie 22

Zaubersprüche aussprechen 22
Zaubersprüche lernen 22
Zaubersprüche aussprechen erleichtern 23
Rollen beschreiben 23
Zauber in Städten 23
Zaubersprüche und Zaubertränke 24
Zaubersprüche des Ersten Kreises 24
Flam Sanct (Reaktive Rüstung) ..24
Uus Jux (Schwerfälligkeit) 24
In Mani Ylem (Speisen schaffen) 24
Rel Wis (Fieberwahn) 24
In Mani (Heilen) 24
In Por Ylem (Magischer Pfeil) 25
In Lor (Nachtsicht) 25
Des Mani (Schwächung) 25
Zweiter Kreis 25
Ex Uus (Beweglichkeit) 25
Uus Wis (Schlauheit) 25
An Nox (Kurieren) 26
An Mani (Verletzen) 26
In Jux (Magische Falle) 26
An Jux (Magische Falle unschädlich machen) 26
Uus Sanct (Schutz) 26
Uus Mani (Stärke) 26
Dritter Kreis 27
Rel Sanct (Segnung) 27
Vas Flam (Feuerball) 27
An Por (Magisches Schloß) 27
In Nox (Gift) 27
Ort Por Ylem (Telekinese) 27
Rel Por (Teleportation) 28
Ex Por (Aufschließen) 28
In Sanct Ylem (Steinmauer) ..28
Vierter Kreis 28
Vas An Nox (Bogen des Kurierens) 28
Vas Uus Sanct (Schutzbogen) ..28
Des Sanct (Fluch) 29
In Flam Grav (Feuerwand) 29
In Vas Mani (Gnadenvolle Genesung) 29
Por Ort Grav (Blitz) 29
Ort Rel (Mana-Entzug) 29
Kal Ort Por (Rückruf) 30
Fünfter Kreis 30
In Jux Hur Ylem (Klingen-Geister) 30
An Grav (Vertreibungsbereich) 30
Kal In Ex (Inkognito) 30
In Jux Sanct (Magische Reflektion) 30
Por Corp Wis (Intelligenz-Duell) 31
An Ex Por (Lähmen) 31
In Nox Grav (Giftmauer) 31
Kal Xen (Beschwörung) 31
Sechster Kreis 31
An Ort (Vertreibung) 31
Corp Por (Energiestrahl) 32
Vas Ort Flam (Explosion) 32
An Lor Xen (Unsichtbarkeit) 32
Kal Por Ylem (Markieren) 32
Vas Des Sanct (Massenfluch) 32
In Ex Grav (Lähmender Wall) 32
Wis Quas (Offenbarung) 33
Siebter Kreis 33
Vas Ort Grav (Kettenblitz) 33

In Sanct Grav (Energie-Wall) 33
Kal Vas Flam (Flammenschlag) 33
Vas Rel Por (Torreise) 33
Ort Sanct (Mana-Vampir) 34
Vas An Ort (Massenvertreibung) 34
Flam Kal Des Ylem (Meteoritenschauer) 34
Vas Ylem Rel (Gestaltenwandel) 34
Achter Kreis 35
In Vas Por (Erdbeben) 35
Vas Corp Por (Energiestrudel) 35
An Corp (Wiederauferstehung) 35
Kal Vas Xen Hur (Luftbeschwörung) 35
Kal Vas Xen Corp (Dämonenruf) 35
Kal Vas Xen Ylem (Erdbeschwörung) 36
Kal Vas Xen Flam (Feuerbeschwörung) 36
Kal Vas Xen An Flam (Wasserbeschwörung) 36
Zaubertränke 37
Tiere 38
Monster 46
Waffen 65
Äxte 65
Messer und Dolche 66
Keulen und Hammer 66
Stangenwaffen 67
Stäbe 67
Schwerter 68
Speere und Forken 68
Bögen und Armbrüste 69
Rüstung 69
Schilder 70
Magische Gegenstände 71
Magische Rüstung 71
Magische Waffen 72
Magische Zauberstäbe und Keulen 72
Magische Kleidung 72
Magische Ringe 72
Karten der Städte 73
Kartensymbole 73
Kartenschlüssel 73
Britain (West) 74
Britain (Ost) 76
Buccaneer's Den 78
Cove 80
Delucia 82
Jhelom 84
Magincia 86
Minoc 88
Moonglow 90
Nujel'm 92
Ocllo 94
Papua 96
Serpent's Hold 98
Skara Brae 100
Trinsic 102
Vesper 104
Yew 106

Söldner und Haustiere

In Britannia lohnt es sich immer, ein paar Freunde an seiner Seite zu haben. Sollten gerade mal keine Freunde verfügbar sein, kann man sich auch ein paar kaufen.

Haustiere und Söldner können eine breite Palette an Aufgaben übernehmen, doch am nützlichsten sind sie als Wächter. Sie können Häuser, Schiffe oder Besitztümer, die Sie zurückgelassen haben, bewachen. Sie können Ihre Besitztümer bewachen, während Sie tot sind und nach Wiederauferstehung streben. In Schlachten können sie an Ihrer Seite kämpfen.

Söldner

Die folgenden NPCs erklären sich gelegentlich bereit, für PCs zu arbeiten. Bauern, Piraten, Seeleute, Diebe, Barden, Bettler, Spieler , Banditen, Krieger, Söldner, Zauberdiener, Kämpfer, Paladine und Förster. Benutzen Sie die Wörter "hire" (einstellen), "mercenary" (Söldner), "servant" (Diener) oder "work" (arbeiten) im Gespräch, um einem NPC ein Arbeitsangebot zu machen.

Söldner nehmen 10 bis 80 Goldstücke pro Tag für ihre Dienste, was davon abhängt, wie stark ihre Fähigkeiten spezialisiert sind. Bauern und Bettler sind billig; Paladine und Förster sind es nicht. Bezahlen Sie Söldner, indem Sie Gold auf sie ziehen. Je früher Sie Ihre Söldner bezahlen, desto loyaler sind sie (und desto länger werden sie in Ihrer Abwesenheit auf ihrem Posten bleiben).

Haustiere

Pferde, Hunde und Katzen (und manchmal auch exotischere Tiere) können gekauft werden. Viele wilde Tiere lassen sich fangen und trainieren. die meisten freien Tiere und sogar ein paar Monster lassen sich zähmen, doch bei einigen ist dies schwieriger als bei anderen. Man kann Tiere auch herbeizaubern (summon). Sie übernehmen dann Karma und Ruhm desjenigen, der sie gerufen hat.

Haustieren einen Namen geben

Als Besitzer eines Tieres können Sie diesem einen Namen geben. Klicken und ziehen Sie einfach darauf, um das jeweilige Spielfigur-Fenster zu öffnen. Dann geben Sie den von Ihnen gewählten Namen in das entsprechende Feld ein. Ein Tier muß einen Namen haben, bevor es Befehlen gehorchen kann.

Haustiere füttern

Tiere bleiben dann treu ergeben, wenn man sie gut füttert, und ihre Loyalität erhöht sich sogar noch mit jedem Mal, mit dem ein Befehl, etwas Bestimmtes zu tun, befolgt wird. Füttern Sie ein Tier, indem Sie Nahrung auf es ziehen.

Am besten ist die gute Fütterung und das Glück des Haustieres gewährleistet, wenn man die Fähigkeit Tierkunde verwendet. Die Loyalität Ihres Haustieres erreicht jedesmal, wenn Sie es füttern, seinen Höchststand. Dem Tier auf einmal viel zu geben, bringt nicht soviel, wie es regelmäßig über einen längeren Zeitraum zu füttern. Außerdem müssen Sie absteigen, wenn Sie Ihr Pferd füttern.

Im Stall halten

Suchen Sie einen Tiertrainer, um ein Haustier unterzustellen. Wenn Sie zu dem Trainer "Stable" (Stall) sagen, wird er Ihnen anbieten, Ihr Haustier gegen einen kleinen Betrag, der direkt von Ihrem Bankkonto abgebucht wird, für einen unendlichen Zeitraum zu behalten. Sie können natürlich nur Tiere und andere Wesen, nicht jedoch Söldner, in einem Stall unterstellen!

Ein Zielcursor erscheint, mit dem Sie auf das entsprechende Haustier weisen können. Sobald dies geschehen ist, wird der Betrag von Ihrem Konto abgebucht. Wenn Sie nicht genug Geld haben, wird das Haustier nicht untergestellt. Wenn Sie ESC drücken, wird das normale Aussehen des Cursors wiederhergestellt.

Wenn ein Haustier erfolgreich untergestellt wurde, befindet es sich sicher außerhalb des Bildschirms und wird, solange es sich dort aufhält, gefüttert, so daß es nicht verwildert.

Ställe können so überfüllt sein, daß keine weiteren Haustiere aufgenommen werden.

Um das untergestellte Haustier zurückzubekommen, müssen Sie den Trainer finden, bei dem Sie Ihr Tier gelassen haben. Sagen Sie "Claim" (Anspruch) zu ihm. Er wird alle Tiere, die Sie bei ihm gelassen haben, in Ihren Gewahrsam zurückgeben.

Befehle geben

Sie geben einem Haustier oder einem Söldner einen Befehl, indem Sie seinen Namen sagen, dem der Befehl folgt. Zum Beispiel: "Fido, komm" oder "Brutus, greif an".

Haustiere und Söldner könnten sich weigern, Wesen anzugreifen, die stärker sind als sie selbst.

Darüber hinaus könnten auch NPCs mit recht gesetzestreuen Berufen es ablehnen, PCs oder NPCs anzugreifen, wenn sie nicht zuerst provoziert werden. Haustiere und Söldner reagieren auf die folgenden Befehle:

Komm: (come) Ruft das Haustier oder den Söldner zu Ihnen.

Laß fallen: (drop) Es läßt alles zu Boden fallen, was es gerade trägt.

Hol, bring: (get) Ein Zielcursor erscheint. Das Haustier/der Söldner wird Ihnen das Objekt bringen, auf das Sie klicken.

Folge: (follow) Ein Zielcursor erscheint. Sie können auf sich selbst oder jemand anderen klicken. Das Haustier/der Söldner wird dem jeweiligen Wesen folgen. Wenn Sie den Befehl "Folge mir" geben, folgt Ihnen das Haustier oder der Söldner, ohne daß eine spezielle Kennzeichnung erforderlich wäre.

Freund: (friend) Ein Zielcursor erscheint. Klicken Sie auf die Spielfigur, die Sie als Freund kennzeichnen möchten. Diese Spielfigur kann sich dann genauso wie Sie jedem Objekt oder Gebiet, das das Haustier/der Söldner bewacht, nähern. Darüber hinaus wird das Haustier/der Söldner allen Befehlen eines Freundes, als ob es Ihre eigenen wären, gehorchen.

Bewache: (guard) Ein Zielcursor erscheint, der es Ihnen ermöglicht, auf die Sache, den Platz oder die Person zu klicken, die bewacht werden soll. Wenn Sie den Befehl "Bewach mich" geben, wird das Haustier/der Söldner diesem Befehl folgen, ohne daß eine besondere Kennzeichnung erforderlich wäre. Das Haustier/der Söldner wird sich in der Nähe seines Auftrags halten, jeden warnen, der sich nähert, und alles und jeden bei dem Versuch, das bewachte Objekt anzugreifen oder zu benutzen, angreifen.

Töte, greif an: (attack) Ein Zielcursor erscheint, mit dessen Hilfe Sie auf das Wesen zeigen können, das angegriffen werden soll. Abhängig von der Stärke des Wesens und der Loyalität des Haustieres/Söldners, könnte es den Befehl verweigern.

Patrouilliere: (patrol) Wenn Sie einem Haustier oder einem Söldner befohlen haben, zwei oder mehr Dinge zu bewachen, können Sie ihm befehlen, zwischen den beiden Orten oder Objekten zu patrouillieren. Wenn eins oder mehr der zu bewachenden Objekte beweglich ist, könnte es sich außerhalb des Patrouillier-Radiuses bewegen, wenn es sich zu weit von den anderen entfernt.

Berichte: (report) Dieser Befehl läßt sich ganz offensichtlich nur auf Söldner anwenden. Söldner berichten, wie ihnen ihre Arbeit gefällt, ob sie jemanden verfolgen, und, wenn ja, wen, und verkünden eine Liste all der Dinge, die sie gerade bewachen. (Bei der erfolgreichen Verwendung der Fähigkeit Tierkunde können Sie einen Eindruck von der Zufriedenheit Ihres Haustieres und vom Stand der Loyalität bekommen.)

Die Antworten auf den Berichten-Befehl und die Hinweise, die man mit Hilfe der Tierkunde-Fähigkeit erhält, reichen von rebellisch bis treu:

"verwirrt"	"sehr unglücklich"	"ziemlich unglücklich"
"unglücklich"	"zufrieden, nehme ich an"	"zufrieden"
"glücklich"	"ziemlich glücklich"	"sehr glücklich"
"total glücklich"		"wunderbar glücklich"

Wechsle: (change) Ein Zielcursor erscheint. Klicken Sie auf die Spielfigur, die Sie als den neuen Besitzer kennzeichnen wollen. Sie haben keine Kontrolle mehr über das Tier. Dieser Befehl wird in der Regel beim Verkauf von Haustieren an andere Spieler benutzt.

Stop: Bricht jeden aktuellen Befehl, zu bewachen oder zu folgen, ab.

Reittiere

Pferde, Lamas und Ostards sind eine besondere Art von Haustieren. Sie bieten eine andere Möglichkeit des Transports in Britannia.

Um ein Reittier zu benutzen, doppelklicken Sie einfach auf das Tier, das Sie gekauft oder gezähmt haben. Sie erscheinen "hoch zu Roß", und Ihre normale Bewegung des Gehens/Laufens bezieht sich nun auf Ihr Reittier.

Das Reittier selbst kann müde werden und sein Durchhaltevermögen verlieren. Sie erhalten die Meldung, daß Ihr Reittier müde ist, wenn dies geschehen sollte. Steigen Sie einfach ab und lassen Sie es sich ein wenig ausruhen. Überprüfen Sie, ob es gefüttert werden muß.

Doppelklicken Sie einfach auf das Reittier, wenn Sie absteigen wollen, und schon stehen Sie neben dem Tier. Denken Sie daran, daß Sie absteigen müssen, wenn Sie Ihr Reittier füttern wollen.

Reittiere werfen einen ab, wenn sie alle Loyalität zu ihrem Herrn verlieren.

Packpferde

Bestimmte Pferde können Sie als Lasttiere kaufen. Mit Hilfe von Pack-Pferden sind Sie in der Lage, viel mehr Waren viel sicherer zu transportieren.

Haustier-Fragen

Ich habe mich mit meinem Haustier abgemeldet, aber jetzt ist es weg.

Selbst wenn Sie sich an einem sicheren Ort abmelden, können und werden Haustiere verschwinden oder sie werden sogar getötet (wenn Sie nicht gerade darauf sitzen). Um sicherzustellen, daß Ihr Haustier da ist, wenn Sie zurückkommen, suchen Sie einen NPC auf, der sich mit Tieren auskennt, und bitten Sie ihn, Ihre Haustiere unterzustellen.

Mein Haustier wird gut gefüttert und sollte eigentlich glücklich sein, doch es sagt, es sei verärgert.

Wenn sich ein Haustier im Wach-Modus befindet und sich ein Mensch dem zu bewachenden Objekt nähert oder versucht, es zu benutzen, wird das Haustier als Reaktion auf die potentielle Bedrohung verärgert reagieren. Dies bedeutet nicht, daß es verwildert oder untreu wird.

Mein Haustier hat plötzlich aufgehört zu antworten.

Überprüfen Sie als erstes, ob das Haustier auf irgendeinen Befehl reagiert. Es sollte zumindest ein paar Laute von sich geben, auch wenn es den Befehl nicht versteht. Falls dies nicht der Fall sein sollte, versuchen Sie, es dazu zu bringen, Ihnen in die Richtung, aus der Sie gekommen sind, zu folgen.

Ich habe ein Wesen gezähmt, aber es greift mich immer noch an.

Einige Wesen, besonders die bösartigen, können leicht mal zuschnappen und sich gegen ihren Herrn wenden. Dieser Wechsel in der Loyalität kann jederzeit vorkommen. Am besten gehen Sie vorsichtig mit Ihrem Haustier um.

Kommunikationskristalle

Mit Hilfe von Kommunikationskristallen können Leute sich über weite Entfernungen unterhalten. Ihr Ladeumfang ist begrenzt, sie können jedoch mit Hilfe von Edelsteinen wieder aufgeladen werden. Kommunikationskristalle werden genau wie die Edelsteine, die man für das Wiederaufladen benötigt, von Juwelieren verkauft.

Nachrichten versenden

Jeder Kristall kann eine Nachricht an mehrere Kristalle schicken. Benutzen Sie den Sender-Kristall, und zielen Sie auf den Empfangs-Kristall, um die beiden Kristalle miteinander zu verbinden.

Wenn Sie einen Kristall aktivieren möchten, verwenden Sie ihn, und zeigen Sie auf ihn selbst. Er wird rot. Gehen Sie genauso vor, wenn Sie den Kristall ausschalten wollen. (Er wird wieder grün werden.)

Wenn ein Kristall eingeschaltet ist, sendet er alles, was um ihn herum gesagt wird, an alle Kristalle, die mit ihm verbunden sind. Jede Nachricht, die versandt wird, kostet eine Ladung (Beispiel: ein Kristall, der mit drei anderen Kristallen verbunden ist, verbraucht jedesmal, wenn etwas gesprochen wird, drei Ladungen).

Ein Kristall versendet auch dann Nachrichten, wenn er sich im Rucksack oder einem Behälter befindet, sofern er eingeschaltet ist.

Aufladen

Um einen Kristall aufzuladen, verwenden Sie den Kristall und zielen auf einen Edelstein. Der Kristall wird den Edelstein zerstören und ein paar Ladungen gewinnen. Die verschiedenen Arten von Edelsteinen laden mit unterschiedlichen Mengen an Ladungen (im allgemeinen gilt: je teurer ein Edelstein ist, desto mehr Ladungen gibt er ab). Kristalle nehmen höchstens bis zu 200 Ladungen auf. Jede Ladung, die über 200 hinausgeht, wäre reine Verschwendung.

Nachrichten erhalten

Wenn jemand eine Nachricht verschickt, ruft der Empfänger-Kristall den Namen des Senders und die Nachricht aus. Wenn ein Spieler den Kristall trägt, sehen Sie die Nachricht unten auf Ihrem Bildschirm. Durch das Erhalten von Nachrichten gehen keine Ladungen vom Empfänger-Kristall verloren.

Häuser und Schlösser

Home, sweet home ... Häuser sind eine hervorragende Methode, Ihre irdischen Besitztümer unterzubringen. Sie sind außerdem ein sicherer Hafen in der rauhen UO-Wildnis.

Wohntypen

In UO stehen viele Wohnsitze zur Verfügung. Einige Haustypen werden mit der Zeit dem Spiel hinzugefügt, andere entfernt. Schauen Sie sich bitte die Spieleanleitung und die Updates auf der Web-Seite an, um die neueste Aufstellung der zur Verfügung stehenden Wohnsitze und Gebäude zu erhalten.

Ein Haus oder ein Schloß kaufen

Häuser gibt es in allen Größen, angefangen von zwei verschiedenen Formen von Zelten bis hin zum sehr großen Schloß. Die größeren Häuser sind extrem teuer und sind eher als Hauptquartier einer großen Gilde denn als privater Wohnsitz geeignet. Sie können sogar Läden kaufen, die die gesamte Ausrüstung wie zum Beispiel Schmiedeofen, Spinnrad oder Getreidemühle enthalten, die für den entsprechenden Zweck gebraucht wird.

Häuser können von einem Architekten gekauft werden. Falls Sie ein großes Haus oder Schloß für eine Gilde oder eine andere Gruppe kaufen, werden Sie zuerst wollen, daß die anderen Mitglieder Gelder in ausreichender Höhe auf Ihr Konto überweisen, um die Kaufsumme zu decken. Aufgrund der hohen Summen, um die es bei Immobilienverkäufen geht, können die Architekten die Gelder direkt von Ihrem Konto einziehen. Auch Mittelsmänner sind dafür bekannt, kleinere Häuser und Schiffe zu verkaufen.

Wenn Sie mit einem Architekten Geschäfte machen, sehen Sie ein Menü mit Haustypen und Preisen. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen und bezahlt haben, erhalten Sie eine Übertragungsurkunde für ein Haus der jeweiligen Art. Nehmen Sie sich vor Räubern und Taschendieben in acht - denn Sie wollen doch nicht, daß Ihnen Ihre Übertragungsurkunde gestohlen wird.

Ihr Haus bauen

Sobald Sie Ihre Übertragungsurkunde haben, müssen Sie sich für einen Standort für Ihr neues Domizil entscheiden. Die Ländereien in Britannia sind außerhalb der Städte frei, solange man das Durchgangsrecht des Königs respektiert. Das bedeutet, daß Häuser an jedem noch nicht belegten Ort außerhalb der Stadt, nicht jedoch über Straßen hinweg, gebaut werden können. Natürlich muß die Stelle einigermaßen eben, frei von Bäumen oder anderen großen Hindernissen sein, ehe sie belegt werden kann (Unterholz und andere lichte Vegetation sind OK).

- Um das Haus herum muß so viel Platz sein, daß ein Mensch es umrunden kann, nämlich die Länge einer Dachziegel. Außerdem muß er ganz frei sein.

- Sie werden Platz von der Länge fünfer Dachziegeln vor und hinter dem Haus benötigen, die frei sind von manipulierbaren Objekten. Daher können Sie kein Haus in Entfernung von fünf Dachziegeln zum Nachbarhaus bauen.

Sobald Sie wissen, wo Ihr Haus stehen soll, stellen Sie sich auf den Punkt, wo der Mittelpunkt der Südwand Ihres Hauses sein soll (die Wand zum unteren Rand des Bildschirmes hin), und verwenden Sie dann die Übertragungsurkunde. Eine durchsichtige Umrißlinie der Wände des Hauses mit einem Zielcursor darin erscheint auf dem Bildschirm. Sobald sich die Umrißlinie da befindet, wo Sie sie haben wollen, klicken Sie, und das Haus selbst erscheint.

Ein neues Haus ist abgeschlossen. Achten Sie immer darauf, daß die Haustür abgeschlossen ist. Ihr Schlüssel könnte von einem Dieb gestohlen werden, oder, wenn Sie oder Ihre Gefährten tot sind, entwendet werden. Der Schlüssel erscheint in Ihrem Rucksack, und ein Duplikat desselben wird in Ihrem Schließfach deponiert. Es gibt natürlich keine Möbel (außer in Läden, die mit den für ihren Verwendungszweck benötigten Möbeln ausgestattet sind). Möbel müssen separat erworben und hintransportiert werden.

Wenn Sie ein Zelt kaufen, gibt es dort natürlich keine Tür zum Verschließen. Doch alle Zelte verfügen über eine abschließbare Kiste.

Heimische Sicherheit

Von Zeit zu Zeit können auch andere in Ihr Haus kommen. Daher sollten Sie, wenn Sie Ihre Wertgegenstände im Haus aufbewahren, Wachen einstellen oder Tiere zum Hüten Ihres Hauses abrichten. Außerdem sollten Sie Ihre wertvollsten Gegenstände und unersetzbare Dinge in Ihrem Safe aufbewahren. Häuser sind nicht sicher. Alle Dinge, die Sie in Ihrem Haus aufbewahren, sind nicht vollkommen sicher. Daher kann der Game Master Ihnen auch nicht bei der Suche verlorengegangener Gegenstände helfen. Also: Bewahren Sie unersetzbare Gegenstände im Safe auf.

Wenn Sie sich entschließen, Dinge in Ihrem Haus aufzubewahren (wie die meisten Spieler es manchmal tun), bedenken Sie, daß nur der Hausbesitzer Gegenstände verankern kann.

Die Schlüssel eines Freundes des Hauses funktionieren dazu nicht. Nur Freunde des Hauses können verankerte Schriften neu benennen. Wenn es sich bei dem Haus um ein Privathaus handelt, können Freunde dieses verteidigen, ohne daß ihr Ruf geschädigt wird. Außerdem können Sie Spieler, die keine Freunde sind, verbannen und hinauswerfen. Bei den Worten "I ban thee" (Ich verbanne Dich) erscheint ein Zielcursor, der den verbannten Spieler identifiziert. Bei den Worten "Remove thyself" (Entferne Dich) erscheint erneut ein Zielcursor, durch den eine unerwünschte Spielfigur entfernt werden kann. Wenn ein Nicht-Freund sich ins Haus begibt, wird er oder sie automatisch aus dem Haus entfernt.

Freunde des Hauses kennzeichnen

Als Hausbesitzer können Sie andere Spieler zu Freunden des Hauses bestimmen. Ein Freund des Hauses ist im Spiel entweder der Besitzer, ein Mitglied der vom Besitzer erstellten Freundesliste, oder ein anderer Spieler, der denselben Account verwendet wie der Besitzer (solange der Besitzer sich nicht ebenfalls im Haus befindet).

Ein Freund des Hauses bekommt keinen Schlüssel, außer Sie geben ihm einen.

Gegenstände verankern

Wenn sie einen Gegenstand in Ihrem Haus sichern möchten, können Sie ihn einschließen. Dies gilt besonders für Möbel und andere persönliche Wertgegenstände in öffentlichen Häusern. Wie bereits erwähnt, kann nur der Besitzer die Gegenstände verankern. Diese Gegenstände können nicht mehr bewegt werden. Der Hausbesitzer muß sagen "I wish to lock this down" (Ich möchte diesen Gegenstand verankern.). Dann erscheint ein Zielcursor, mit dem Sie den zu verankernden Gegenstand auswählen können. Verankerte Gegenstände können zwar nicht bewegt, aber verwendet werden. Wenn Sie beispielsweise eine Kiste verankern, kann sie zwar niemand wegtragen, aber sie läßt sich dennoch öffnen, und der Inhalt kann entfernt werden. "I wish to release this" (Ich möchte die Verankerung lösen) entfernt die Verankerung, und der Gegenstand läßt sich wieder bewegen.

Sicherheitsbehälter

Wenn Sie einen Behälter vor anderen sichern möchten, müssen Sie ihn verschließen. Zuvor muß der Behälter verankert sein. Der Hausbesitzer muß sagen "I wish to secure this" (Ich möchte diesen Behälter sichern). Dann erscheint ein Zielcurser, mit dem Sie den Behälter auswählen können, den Sie sichern möchten. Nur der Besitzer hat Zugriff auf den Behälter und seinen Inhalt. Um den Sicherheitsstatus des Behälters aufzuheben, muß der Besitzer sagen "I wish to unsecure this" (Ich möchte die Sicherung lösen) oder, wenn er die Verankerung lösen möchte, "I wish to release this" (Ich möchte die Verankerung lösen).

Das Haussiegel benutzen

Jedes Haus hat ein Siegel, das eine Menge Informationen über Struktur, Besitzer, Freunde des Hauses und für Besitzer und Freunde verfügbare Optionen bereithält. Wenn Sie einmal auf das Siegel klicken, erscheint der Name des Hauses. Wenn Sie auf das Siegel doppelklicken (innen oder außen), erscheint eine Messingplakette mit dem Namen des Hauses. Wenn Sie kein Freund des Hauses sind, werden Sie nur den Namen sehen. Bedenken Sie, daß die Liste der Freunde und Feinde auf dem Account und nicht auf der Spielfigur beruht. Wenn Sie der Besitzer oder ein Freund sind, erscheint auf der Plakette zusätzlich ein Fenster mit Tabellen zu Informationen, Freunden und Optionen. Im folgenden finden Sie eine Beschreibung aller Tabelleninhalte:

Info

Die Informationstabelle zeigt relevante Informationen über das Haus an.

- Hausbesitzer
- Anzahl der verankerten Gegenstände im Vergleich zur Gesamtanzahl der Gegenstände
- Anzahl der Sicherungsbehälter im Vergleich zur Gesamtanzahl der Gegenstände
- Change House Name (Hausnamen ändern)

Hier können Sie einen neuen Hausnamen eingeben. Geben Sie einfach den neuen Namen ein. Wenn Sie beim Eingeben Ihre Meinung ändern, brauchen Sie nur Esc zu drücken.

- Anzahl der Besucher

Freunde

- List Friends (Liste der Freunde). Dies ist eine Liste aller Freunde des Hauses.
- Clear Friends (Freunde entfernen). Alle Freunde des Hauses werden entfernt.
- Add Friend (Freund hinzufügen). Wenn Sie diese Option verwenden, erscheint ein Zielcursor. Wenn Sie diesen über eine Person ziehen und dann auf diese linksklicken, haben Sie einen Freund hinzugefügt. Jedes Haus kann höchstens 50 Freunde beherbergen.
- Remove a Friend (Einen Freund entfernen). Hier können Sie in einer Liste aller Freunde des Hauses durch ein Häkchen bestimmen, welche Sie davon entfernen möchten. Sie wählen den Freund aus, den Sie entfernen möchten, und wählen den Button "Remove now" (Jetzt entfernen). Wenn Sie nun auf OK klicken, gelangen Sie wieder zum vorherigen Menü.
- Ban (Verbannen). Diese Funktion können Sie verwenden, um bestimmten Personen den Zutritt zu Ihrem Haus zu verweigern. Es funktioniert genauso wie die Option "Freunde hinzufügen". Sie können auch sagen "Ich verbanne Dich", was denselben Effekt hat. Dazu müssen Sie sich nicht im Menü befinden.
- Eject (Herauswerfen). Auch mit diesem Befehl können Sie nicht befreundete PCs sofort aus Ihrem Haus verbannen, in eine Entfernung von drei Dachziegeln von der Tür entfernt. Diese Personen erhalten dann eine Nachricht, daß sie verbannt worden sind.
- List bans (Verbannte auflisten). Hier werden alle vom Haus verbannten Personen aufgelistet.
- Diesen Befehl kann jeder Freund des Hauses verwenden.
- Wenn die Liste der Verbannten lang ist, können Sie sie im Fenster durchscrollen.

- Wenn Sie auf OK klicken, gelangen Sie zurück zum Haus-Menü.
- Verbannung aufheben. Hier erscheint eine Liste der verbannten Personen, von der Sie durch Abhaken in einem Kästchen eine entfernen. Sie wählen die Person aus, die Sie aus der Verbannung befreien möchten, und klicken auf "Remove now" (Jetzt entfernen). Mit OK kommen Sie zurück zum vorherigen Menü.

Optionen

- Transfer Ownership (Besitz übertragen). Diese Option ist nur für den Hausbesitzer verfügbar. Wenn Sie diese Option verwenden, erscheint ein Zielcursor. Bewegen Sie diesen über die Person, der Sie das Haus übertragen möchten, und linksklicken Sie auf sie. Der Benutzer muß sich außerhalb des Hauses befinden, wenn die Option gewählt wird. Die Listen der Freunde und Verbannten werden geleert. Die Schlösser werden automatisch ausgewechselt, wenn der Besitz übertragen wird, und neue Schlüssel erscheinen im freien Kästchen und im Rucksack des neuen Besitzers.
- Demolish House (Haus niederreißen). Wenn Sie Ihr Haus entfernen und dafür eine Bauberechtigung zurückerhalten möchten, sollten Sie diese Option verwenden.
- Change locks (Schlösser wechseln). Durch diese Funktion wechseln Sie die Schlösser des Hauses aus. Im Rucksack und im leeren Kästchen des Besitzers erscheint ein neuer Schlüssel. Alle alten Schlüssel passen nicht mehr.
- Declare Building Public (Gebäude für öffentlich erklären). Mit dieser Funktion erklären Sie das Gebäude für einen öffentlichen Ort. An öffentlichen Orten können Händler innerhalb des Hauses oder auf seinen Stufen Handel treiben. Dadurch ist das Gebäude jederzeit geöffnet und kann nicht verschlossen werden.
- Declare Building Private (Gebäude für privat erklären). Mit dieser Funktion bleibt das Haus privat. Die Haustür kann abgeschlossen werden.
- Change Sign (Siegel ändern). Durch diese Funktion können Sie ein neues Siegel für das Haus erstellen, wenn es sich um ein öffentliches Gebäude handelt. Ein Menü erscheint, in dem Ihnen viele Möglichkeiten für ein neues Siegel angeboten werden.

Erhaltung des Hauses

Am besten ist es, wenn Sie Ihr Haus alle drei Tage (Echtzeit) besuchen und die Schlüssel benutzen, damit Ihr Haus nicht verfällt. Als Besitzer sollten entweder Sie oder ein Freundes Haus das Haus durch die Haustür betreten und so erhalten.

Gilden

Ultima Online unterstützt Spieler, die miteinander arbeiten möchten. Spielerzusammenschlüsse oder Gilden untergliedern sich in zwei Gruppen. PCs können einer Berufsgilde und einer PC-Gilde angehören.

Berufsgilden

Jede der größeren Städte Britannias beheimatet eine oder mehrere Gildenhallen. Um einer Gilde beizutreten, müssen Sie eine Gildenhalle aufsuchen, die Gildenmeister finden und ihm 500 Goldstücke bezahlen, um als Mitglied aufgenommen zu werden. Sie können immer nur einer Gilde angehören - wenn Sie sich einer anderen Gilde anschließen, verlieren Sie Ihre Mitgliedschaft in der ersten.

Diese Gilden nehmen zur Zeit neue Mitglieder auf:

Gilde der obskuren Künste	Händlervereinigung
Akademie der Barden	Gesellschaft der Diebe
Gesellschaft der Kleiderhändler	Försterverband
Technikerorden	Bergbaukooperative
Gilde der Heiler	Kriegergilde
Meeresgilde	

Diebesgilde

Wenn Sie ein Mitglied der Diebesgilde werden, haben Sie den PC-Dieben gegenüber Vorteile. Nur Diebe, die einer Diebesgilde angehören, können andere PCs bestehlen. Wenn ein Dieb keiner Diebesgilde angehört, kann er nur NPCs und Gildengenossen oder kriegführende Gildenmitglieder bestehlen.

Spielergilden

Es gibt auch PC-Organisationen, die Gilden genannt werden. Diese Gruppen von PCs verbünden sich zu einem gemeinsamen Zweck oder zum gegenseitigen Schutz. Unter "Guild Halls" auf der Web-Seite (http://www.uo.com/guild/index.html) finden Sie eine vollständige Liste der derzeitig aktiven PC-Gilden und -Gruppen.

Um als Gilde anerkannt zu werden, müssen Sie im Spiel einen Gildenstein erstehen.

Gildensteine

Gilden können sich jedoch auch so organisieren, daß ihre Existenz vom Spiel selbst erkannt wird. Um eine "anerkannte Gilde" zu werden, muß mindestens ein Mitglied der Gilde ein Boot oder ein Haus besitzen, und die Gilde muß zusätzlich in einen "Gildenstein" investieren, ein teures Objekt, das man über einen Mittelsmann bekommt.

Wenn Sie einen Gildenstein kaufen, erhalten Sie eine Übertragungsurkunde. Die Urkunde muß dann mit dem Stein an die Tür eines Hauses oder Schlosses oder an Deck eines Schiffes, das einem Gildenmitglied gehört, plaziert werden. Die Person, die den Stein hinlegt, muß auch der Besitzer des Hauses oder Schiffes sein und darf nicht Mitglied einer bereits anerkannten Gilde sein. Man darf nur einen Stein pro Haus hinterlegen.

Wenn ein Gildenstein deponiert wurde, muß ein Name für die Gilde angegeben werden. Im Gegensatz zu Spielfigur-Namen dürfen Gildennamen nur einmal auf dem jeweiligen Server vorkommen.

Der erste, der den Gildenstein berührt (anklickt), wird der Gildenmeister der Gilde.

Gildensteine machen Spielern und Gildenmeistern eine Reihe von speziellen Funktionen zugänglich, die mit der Verwaltung ihrer Gilde in Zusammenhang stehen.

Verwendung von Gildensteinen

Gildensteine bieten die folgenden Funktionen:

- Neue Mitglieder für die Gilde anzuwerben.
- Den Gildendienstplan einzusehen.
- Die Gildensatzung einzusehen (falls vorhanden).
- Die Lehnstreue zu erklären. (Sie müssen ein Gildenmitglied auswählen, dem Sie treu sein wollen. Die Person, der die meisten Mitglieder die Lehnstreue erklären, wird als Gildenmeister anerkannt. Bis Sie die Lehnstreue erklären, wird angenommen, daß Sie dem gegenwärtigen Gildenmeister treu ergeben sind.)
- Einzustellen, ob die Abkürzung der Gilde zusammen mit Ihrem Namen angezeigt wird, wenn Spieler auf Sie klicken. Standardmäßig ist dies auf AUS gestellt.
- Aus der Gilde auszuscheiden.
- Eine Liste der aktuellen Anwärter für die Mitgliedschaft einzusehen.

Gildenmeister können den Gildenstein zusätzlich zu den obengenannten Funktionen benutzen, um:

- Die Gildenmeister-Optionen zu öffnen.
- Den Gildennamen festzulegen. (Kann nur alle sieben Tage (Realwelt) einmal benutzt werden.)
- Die Abkürzung für die Gilde festzulegen. (Kann nur alle sieben Tage (Realwelt) einmal benutzt werden.)
- Die Gildensatzung festzulegen.
- Ein Mitglied zu entlassen.

- Krieg zu erklären (siehe unten).
- Einen Anwärter, der Mitglied werden möchte, zu akzeptieren.
- Einen Anwärter, der Mitglied werden möchte, abzulehnen.
- Den Titel des Gildenmeisters festzulegen.
- Einem anderen Gildenmitglied einen Titel zuzugestehen.
- Zum Hauptmenü zurückzukehren.
- Die Gildenmitglieder werden automatisch über Änderungen des Namens, des Titels und der Mitgliedschaft informiert oder wann sich das nächste Mitglied anmeldet.
- Sowohl der Gildenname als auch die Abkürzung der Gilde dürfen innerhalb des Servers nur einmal vorkommen.
- Änderungen des Gildensteines können mit Hilfe der Schaltfläche Weiter gespeichert werden.
- Das Gildenstein-Menü kann mit Hilfe der Schaltfläche Abbrechen geschlossen werden.

Einer Gilde beitreten

Um einer bereits existierenden Gilde beizutreten, müssen Sie zuerst als Anwärter auf die Mitgliedschaft von einem derzeitigen Mitglied empfohlen werden, indem dieses die Option "Neue Mitglieder für die Gilde anwerben" am Gildenstein benutzt. Die Empfehlung muß dann vom Gildenmeister akzeptiert werden. Daraufhin muß der Anwärter den Gildenstein selbst berühren, um ein Vollmitglied zu werden. Der Gildenstein kann nur zwölf empfohlene Anwärter auf einmal aufnehmen.

Gildenkriege

Ein Gildenkrieg ist eine Möglichkeit für diejenigen, denen Kämpfe Spieler gegen Spieler Vergnügen bereiten, diesem Hobby zu frönen, ohne daß dabei ihr eigenes Karma Schaden nimmt oder den unbeteiligten Zuschauern der Spaß verdorben wird.

Gildenmeister können anderen Gilden den Krieg erklären. Wenn zwei Gilden sich gegenseitig den Krieg erklären, herrscht Kriegszustand zwischen ihnen. Die Mitglieder kriegführender Gilden können kämpfen, töten und plündern, ohne daß ihr Karma bestraft wird und daß sie befürchten müssen, ein Verbrecher oder Mörder zu werden.

Chaos- und Ordensgilden

Ordensgilden handeln mit direkter Zustimmung von Lord British, Chaosgilden werden von Blackthorn unterstützt. Ein Gildenmeister kann seine Gilde zu einer Chaos- oder Ordensgilde erklären, unter der Voraussetzung, daß der Gildenmeister ein Lord oder eine Lady ist, d.h. wenn er oder sie über Ruhm der höchsten Stufe verfügt.

Sobald eine Gilde sich für eine Ausrichtung entschieden hat, erhalten alle Mitglieder der Gilde mit Lord- oder Lady-Status ein Ordens- oder Chaos-Schild (diese Schilder sind höchst mächtige zauberkräftige Abwehrgegenstände). Diejenigen, die nicht diesen hohen Ruhmesgrad erreicht haben, werden aus der Gilde ausgeschlossen. Und keiner mit minderem Ruhm kann einer Ordens- oder Chaosgilde beitreten.

Jedoch noch wichtiger ist, daß alle Ordensgilden sich automatisch in einem ständigen Kriegszustand mit allen Chaosgilden befinden und umgekehrt (siehe Gildenkriege, oben).

Schiffe

Meertaugliche Schiffe sind in Britannia recht bequem. Sogar ins kleinste passen ein paar Spielfiguren, während die größten Schiffe leicht ein Dutzend bis mehr Personen aufnehmen können.

Schiffstypen

In UO bekommt man viele Schiffe. Einige Schiffstypen werden mit der Zeit dem Spiel hinzugefügt, andere entfernt. Sehen Sie bitte in die Spielanleitung auf der Web-Seite, um eine neueste Aufstellung der zur Verfügung stehenden Schiffe zu erhalten.

Ihr Schiff vom Stapel lassen und an Bord gehen

Schiffe werden ganz ähnlich wie Häuser gekauft und gebaut. Ein Schiff wird bei einem Schiffsbauer gekauft, der Ihnen eine Übertragungsurkunde überreicht, welche am Meeresufer verwendet werden muß, um das tatsächliche Schiff zu bauen. Stellen Sie sicher, daß Sie von der Stelle, wo Sie das Schiff bauen, auch tatsächlich das Meer erreichen können. Schiffe können zum Beispiel keine Brücken passieren.

Sobald das Schiff erstellt ist, befindet sich der Schlüssel in Ihrem Rucksack und ein Zweitschlüssel zur Sicherheit in Ihrem Bankschließfach. Sie können die Laufplanke zu Ihrem Schiff sperren.

Um von oder an Bord zu gehen, klicken Sie auf die Seite des Schiffes, damit die Laufplanke ausfährt (sie wird eingezogen, wenn Sie noch einmal darauf klicken). Doppelklicken Sie auf die Laufplanke, um an Bord zu gehen, oder gehen Sie einfach darüber wieder an Land.

Schiffe können von jedem PC an Bord befehligt (siehe Navigation, unten) und sie können von jedem nahegelegenen Schiff aus betreten werden; deshalb ist es dringend erforderlich, daß Sie genügend Wächter einstellen, die Ihr Schiff vor Fremden beschützen, wenn Sie nicht in der Nähe sind.

Schiffe können Ladungen transportieren. Die Ladung wird in einem Behälter verstaut, der einem riesigen Rucksack gleicht. Ein Schiff kann eine große Ladung aufnehmen, doch Sie können dann nicht unter Deck gehen. Alle Spielfiguren müssen für die Dauer der Reise an Deck bleiben.

Hafenmeister

Um Ihr Schiff zu schützen und um Staus in belebten Häfen zu vermeiden, können Sie einen Hafenmeister einstellen, damit dieser Ihr Schiff für Sie anlegt. Wenn Sie anlegen wollen, finden Sie einen Hafenmeister und sagen Sie "anlegen" (dock) zu ihm (Ihr Schiff muß sich in der Nähe des in Frage kommenden Hafens befinden). Er wird 25 Goldstücke für seine Dienste verlangen, Ihr Schiff verschwindet vom Wasserweg, und Sie erhalten eine Empfangsbestätigung.

Wenn Sie Ihre Empfangsbestätigung wieder einlösen wollen, kehren Sie zum selben Hafen zurück, und verwenden Sie sie wie eine Übertragungsurkunde. Ihr Schiff erscheint an der Stelle.

Schiffe verfallen nicht, während sie im Dock liegen. Doch Ihre Empfangsbestätigung kann gestohlen werden, und wenn sie das ist, können Sie Ihr Schiff nicht mehr aus dem Dock holen - doch der Dieb kann es.

Magisches Schiffschrumpfen

Alle Schiffe können schrumpfen, so daß Sie sie mit sich tragen können, wenn Sie an Land gehen. Um Ihr Schiff zu schrumpfen, vergewissern Sie sich bitte, daß Sie den Schlüssel in Ihrem Rucksack haben, daß sich nichts mehr an Deck befindet und daß Sie sich auf festem Boden befinden. Doppelklicken Sie einfach von der Küste aus auf den Steuermann. Sie werden dann gefragt, ob Sie Ihr Boot an Land bringen möchten. Wählen Sie Ja, und es befindet sich in Ihrem Rucksack. Sie können ein Miniatur-Boot wie eine Schiffsurkunde verwenden, um das Boot wieder ins Wasser zu setzen.

Mein Schiff ist nicht dort/ wo ich es zurückgelassen habe/Ich kann nicht an Bord gehen

Stellen Sie sicher, daß Sie den Anker werfen und beide Seiten des Schiffes versperren, sonst kann es gestohlen werden. Wenn Sie an Bord sind, fährt die Laufplanke aus, wenn sie benutzt wird, doch sie bleibt verschlossen. Sie müssen den Schlüssel oder einen Zweitschlüssel haben, um die Laufplanke wieder aufzusperren, wenn Sie erst an Land sind.

Wie Häuser verfallen auch Schiffe durch Vernachlässigung und mangelnde Benutzung, wenn sie von ihren Besitzern für drei Echtzeittage verlassen werden.

Ihrem Schiff einen Namen geben

Sie können Ihrem Schiff einen Namen geben, indem Sie zu Ihrem Steuermann sagen "Einfügen (insert/add) Name Text", wobei Text für den ausgewählten Namen steht. Der Steuermann kann auch den "Namen entfernen" (delete) oder Ihnen den Namen des Schiffes nennen, wenn Sie sagen"Name".

Navigation

Ihr Schiff wird vom Steuermann, einem NPC, der das Steuer des Schiffes nie verläßt, gelenkt. Steuermänner sind für ihre deftigen Geschichten bekannt.

Steuermänner sind keine Kämpfer und gehorchen den Befehlen eines jeden, der besser als sie bewaffnet ist (d.h. jeder PC an Bord). Das bedeutet, daß der Steuermann den Befehlen der Spielfigur (PC oder NPC) gehorcht, die ihm am nächsten ist. Es ist immer eine gute Strategie, im Kampf einen NPC-Wächter neben den Steuermann zu positionieren, um ihn daran zu hindern, den Befehlen von vorbeifahrenden Feinden zu gehorchen.

Befehle

Der Steuermann hört auf folgende Befehle:

Losmachen, vorwärts (bewegt das Schiff vorwärts). ALT+8

Segel falten, anhalten (unterbricht die aktuelle Schiffsbewegung). ALT+5

Anker werfen ALT+3, Anker lichten ALT+1 (schaltet die Bewegung des Schiffes an und aus).Nach links, Backbord, links, Linkswendung (Wendung nach links). ALT+4

Nach rechts, Steuerbord, rechts, Rechtswendung (Wendung nach rechts). ALT+6

Rückwärts. ALT+2

Vorwärts links, vorwärts rechts, rückwärts links, rückwärts rechts, zurück links, zurück rechts, rückwärts, zurück (Bewegung wie angezeigt).

Wenden, beidrehen (wenden und fortsetzen).

Langsam vorwärts, langsam links, langsam rechts, langsam rückwärts, langsam zurück (Bewegung wie angezeigt)

Ein vorwärts, ein links, ein rechts, ein rückwärts, ein zurück (leichte Bewegung in die angezeigte Richtung, dann halt).

Diese Befehle sind für das enge Manövrieren gedacht, doch für längere Reisen ist es viel einfacher und effektiver, den Kurs auf einer Karte festzulegen.

Einige der oben aufgeführten Befehle haben vorprogrammierte Makros, um Ihnen Zeit beim Eintippen zu sparen. Diese Tastaturbefehle sind oben angegeben. Alle oben aufgeführten Zahlen, die im Zusammenhang mit den Makros erscheinen, sind nur über den numerischen Ziffernblock aufrufbar.

Kurs setzen

Ein herrenloses Schiff sieht wirklich einem finsteren Schicksal entgegen. Wenn sich alle PCs an Bord mitten in einer Schiffsreise abmelden und nicht bald zurückkehren, befindet sich Ihr Schiff in ernster Gefahr. Wenn Sie voraus geplant haben und einen guten Kurs gesetzt haben, der das Schiff in die Nähe der Küste bringt, ist alles in Ordnung; das Schiff wird die Reise wahrscheinlich sicher beenden, aber Sie befinden sich dort, wo Sie zuletzt vor Ihrer Reise an Land waren.

Wenn Sie jedoch keine Befehle hinterlassen haben, die Ihr Schiff in die Nähe der Küste bringen, wird es auf Grund laufen und wahrscheinlich sinken, wenn man sich mehrere Stunden (Echtzeit) nicht darum kümmert. In diesem Falle ginge das Schiff mit der ganzen Ladung und allen NPCs verloren. Alle PCs, die sich an Bord befanden, erscheinen, wenn sie sich wieder anmelden, wieder an Stelle, wo sie das letzte Mal an Land waren. Ja, man kann sogar auf einer völlig einsamen Insel stranden, die man ohne ein anderes Schiff, das vorbeikommt, nicht verlassen kann.

Sogar wenn man es sicher verankert zurückläßt, kann ein Schiff sehr wohl verschwinden, ohne eine Spur zu hinterlassen, wenn sein Besitzer sich für eine zu lange Zeit entfernt. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß dies in einem Hafen passiert, wo viel los ist, doch an wilden Küstenstrichen ist es nichts ungewöhnliches. Es genügt nicht, ein paar NPCs als Wache zurückzulassen (obwohl dies in anderen Fällen eine kluge Vorsichtsmaßnahme ist); ein zurückgelassenes Schiff muß regelmäßig von einem PC überprüft werden (dies muß nicht unbedingt der Besitzer sein), damit es nicht verfällt.

Kartennavigation

Jede Karte - und dazu gehören auch die von PCs mit der Kartographie-Fähigkeit gezeichneten Karten - können zur Navigation auf jedem Gewässer, das sie zeigt, benutzt werden.

Auf jeder Karte befindet sich eine Schaltfläche, auf die Sie klicken können, um einen Kurs zu setzen. Sobald Sie im Navigations-Modus sind, können Sie auf die Karte klicken, um Nadeln in sie zu stechen. Das Schiff wird in der gewählten Reihenfolge von Nadel zu Nadel fahren. Sie können eine Nadel entfernen, indem Sie auf sie klicken und von der Karte ziehen. Der Kurs wird sich automatisch an die neuen Gegebenheiten anpassen.

Das Schiff bewegt sich nur auf einer geraden Linie zwischen den Nadeln. Eine Küstenlinie wird nicht automatisch umschifft - Sie müssen einen Kurs setzen, der es an der Küste vorbei führt.

Wenn Sie versuchen, einen Kurs zu setzen, der an Land endet oder über Land führt, wird Ihr Schiff im Kreis fahren und Sie werden nicht in der Lage sein, Ihren gesetzten Kurs fortzusetzen. Sie müssen dem Steuermann die Karte geben. Er wird sie sofort zurückgeben. Unterwegs reagiert er auf folgende Befehle:

Continue (Weiter) (Kurs nach einer Unterbrechung fortsetzen)

Goto # (Gehe zu #) (# bezeichnet die Nummer einer Nadel; das Schiff segelt direkt zu diesem Punkt und setzt den dann den vorgegebenen Kurs fort

Single # (Einzel #) (# bezeichnet die Nummer einer Nadel; das Schiff segelt direkt zu diesem Punkt und hält dann an.)

Nav (Navigation) (Der Steuermann teilt Ihnen mit, auf welche Nadel auf der Karte Sie gerade zusteuern.)

Seegefecht

Während Sie an Bord eines Schiffes sind, können Sie von Seeungeheuern oder den Mannschaften anderer Schiffe angegriffen werden. Die Schiffe selbst nehmen keinen Schaden, doch die Leute an Deck können ganz normal verwundet werden. Zwischen Schiffen können normale Wurfgeschosse eingesetzt werden. Außerdem können die Mitglieder der einen Mannschaft versuchen, an Bord zu kommen, wenn es gelingt, das Schiff längsseits zu bringen, und die Mitglieder der anderen Mannschaft in Kämpfe mit Handwaffen verwickeln. Wenn alle Mitglieder der Mannschaft tot sind oder wenn der Schiffsherr sich ergibt, übernimmt die siegreiche Mannschaft beide Schiffe.

Spielfiguren können nicht schwimmen (außer sie werden von einem verlorengegangenen Schiff an Land gespült), aber man kann sie auch nicht zwingen, über Bord zu gehen. Deshalb können PCs nicht ertrinken, und NPCs verliert man nur, wenn ihr Schiff zurückgelassen wird (siehe Kurs setzen, oben).

Ein verlorenes Boot finden

Wenn Sie jemals im Spiel ein Boot verlieren, können Sie es mit ein wenig Magie wiederfinden. Sprechen Sie den Recall-Zauber aus und verwenden Sie den Schlüssel zu Ihrem Boot. So finden Sie zu Ihrem verlorenen Boot zurück.

Schlüssel

Das Geheimnis der sicheren und Gewinn bringenden Nutzung Ihres Hauses, Schiffes oder Ihrer Kiste ist der richtige Umgang mit deren Schlüsseln.

Schlüsselringe benutzen

Durch Schlüsselringe können Sie viele Schlüssel in einem Gegenstand verstauen. Dies bewahrt Sie davor, unter vielen Schlüsseln nach einem zu wühlen - immer wenn Sie einen Schlüsselring auf ein Schloß anwenden, wird automatisch jeder ausprobiert, der sich daran befindet.

Um einen Schlüssel an einen Schlüsselring zu hängen, ziehen Sie den Schlüssel auf den Schlüsselring.

Wenn Sie versuchen, etwas mit einem Schlüsselring zu öffnen, verwenden Sie den Schlüsselring und zeigen Sie dann auf das Objekt, daß aufgeschlossen werden soll. Der Schlüsselring wird jeden Schlüssel beim Schloß ausprobieren.

Wenn Sie alle Schlüssel an einem Schlüsselring in Ihren Rucksack tun wollen, verwenden Sie den Schlüsselring und zielen Sie auf den Schlüsselring selbst.

Nachschlüssel herstellen

Sie können Schlüsselrohlinge und Schlüsselringe bei einem Schmied oder Mittelsmann kaufen. Verwenden Sie Ihren Originalschlüssel auf den Rohling, um einen Nachschlüssel zu erstellen. Da das Herstellen von Nachschlüsseln die Fähigkeit zum Handwerken erfordert, ist es ratsam, sich ausreichend mit dem Handwerken vertraut zu machen, ehe Sie die Herstellung von Nachschlüsseln planen.

Händler

Händler sind NPCs, die es PCs ermöglichen, Sachen an andere PCs zu verkaufen, sogar, wenn diese nicht angemeldet sind. Händler sind unzerstörbar und bewegen sich nicht von der Stelle.

Der Umgang mit Händlern

Bei einem Gespräch mit einem Händler müssen Begrüßung und Handlung in einer Reihe stehen ("Hallo durchsehen", "Händler kaufen").

Nennen Sie zur Begrüßung den Namen des Händlers oder das Wort Händler..

Gültige Handlungen beinhalten:

Durchsehen, ansehen, betrachten: Der Händler breitet sein Angebot aus, so daß Sie seine Sachen durchsehen können. Ein interessierter Kunde kann die Fähigkeiten Waffenkunde oder Gegenstände identifizieren auf die Waren anwenden. Ein Doppelklick auf einen Händler bewirkt das gleiche wie "durchsehen".

Kaufen, erwerben: Der Händler wird Sie bitten, auf den Gegenstand zu zeigen, den Sie kaufen wollen. Das Gold wird, wenn Sie es bei sich haben, aus Ihrem Inventar, ansonsten von Ihrem Konto abgezogen. Wenn Sie der Besitzer sind, wird er Ihnen sagen, daß Sie die Gegenstände nicht zu kaufen brauchen.

Status, Info: Wenn Sie der Besitzer sind, wird der Händler seinen Status beschreiben. Er erzählt, wieviel Gold er hat, was er pro Tag berechnet und wie viele Tage er noch arbeitet, unter der Voraussetzung, daß sich nichts ändert.

Einsammeln, Gold, bekommen: Wenn Sie der Besitzer sind, gibt Ihnen der Händler das ganze Gold, das er bei den Verkäufen eingenommen hat.

Einen Händler bekommen

Tavernenbesitzer und Kneipiers verkaufen ein Dokument, das sich "Einstellungsvertrag" nennt. Kaufen Sie dieses Papier, nehmen Sie es in die Nähe eines Hauses mit, das Sie besitzen und verwenden Sie es. Daraufhin wird an dieser Stelle ein Händler stehen.

Händler berechnen eine laufende Gebühr, um aktiv zu bleiben. Bei der Gebühr handelt es sich um eine festgesetzte Summe zuzüglich der Prozente des Wertes der Gegenstände in seinem Bestand. Die Gebühr setzt sich aus dem Geld, das Sie dem Händler geben, sowie der für Sie eingenommen Summe aus dem Verkauf zusammen. Wenn das Geld ausgeht, zerstört sich der Händler selbst, wobei Ihre Gegenstände in dem Leichnam bleiben. Denken Sie daran, daß alles weg ist, wenn die Leiche vermodert.

Einen Händler unterhalten

Wenn Sie dem Bestand Ihres Händlers etwas hinzufügen möchten, ziehen Sie es einfach auf das Inventar des Händlers. Sie werden dann aufgefordert, einen Preis und eine Beschreibung einzugeben. Alle Gegenstände, die im Gewahrsam eines Händlers sind, müssen mit Preisen ausgezeichnet sein (die einzige Ausnahme bilden Behälter, die Dinge enthalten, die für den Verkauf bestimmt sind).

Wenn Sie eine ganze Harnischrüstung für 1000 Goldstücke verkaufen wollen, könnten Sie "1000, Qualitätsharnische: ein vollständiges Stück zu einem hervorragenden Preis!", "1000, Harnische" oder einfach "1000" eingeben.

Die Besitzer können die Gegenstände im Inventar eines Händlers willkürlich hin- und herziehen.

Da alle Spieler die Behälter eines Händlers öffnen können, um die Sachen durchzusehen, kann der Besitzer die Behälter als Möglichkeit zum Sortieren des Inventars des Händlers benutzen.

Wenn ein Besitzer einem Händler Gold direkt gibt, wird der Händler dieses seinem persönlichen Konto hinzufügen. Wenn der Händler seine tägliche Gebühr kassiert, wird als erstes das persönliche Konto überprüft, dessen Gelder nicht im Wert des Geschäftes enthalten sind, der bei den täglichen Kosten des Ladens aufgeführt wird.

Magie

In der Welt von *Ultima Online* können Zauberformeln die zerstörerischsten Waffen sein. Es ist schon eine gute Sache, daß die Fähigkeit, Zaubersprüche auszusprechen, nicht so leicht zu erlangen ist. Für diejenigen, die dem von Zauber gesäumten Pfad folgen wollen, haben wir die folgenden Informationen zum Thema beigefügt.

Zaubersprüche aussprechen

Es gibt in *Ultima Online* zwei Möglichkeiten, Zaubersprüche auszusprechen. Sie können entweder einen Zauberspruch aus Ihrem Zauberbuch aussprechen oder dabei eine Zauberrolle zu Hilfe nehmen.

Wenn Sie aus einer Zauberrolle aufsagen wollen, müssen Sie eine Zauberrolle aus einem Kreis auswählen, der nicht mehr als zwei Kreise über Ihrer eigenen Zauberkreisrolle liegt. Das heißt, daß Spielfiguren, die nur geringe Zauber-Fähigkeiten besitzen, aus den Zauberrollen des Zweiten Kreises lesen können, während ein Zauberer, dessen höchster Kreiszauberspruch dem Sechsten Kreis angehört, aus Zauberrollen bis hoch zum Achten Kreis lesen kann.

Um einen Zauberspruch aus Ihrem Zauberbuch anzuwenden, müssen Sie zuerst den Zauberspruch finden und ihn dann in Ihr Zauberbuch übertragen. Außerdem müssen die erforderlichen Reagenzien in Ihrem Inventar vorhanden sein. Ihr Können, Zaubersprüche auszusprechen, basiert auf Ihrem Zauberspruchgeist und Ihren Zauber-Fähigkeiten. Zaubersprüche, die einem höheren Kreis angehören, können leicht versagen, doch wenn sie gelingen, verbessern sie Ihre Zauber-Fähigkeiten. Zaubersprüche, die einem sehr niedrigen Kreis angehören (im Verhältnis zu Ihren Fähigkeiten), versagen wahrscheinlich niemals, doch sie helfen Ihnen auch nicht, sich zu verbessern.

Öffnen Sie Ihr Zauberbuch und doppelklicken Sie auf den Zauberspruch, den Sie aussprechen möchten. Bei zielgerichteten Zaubersprüchen wird sich Ihr Cursor in ein Fadenkreuz verwandeln; klicken Sie auf die Sache oder die Person, auf die Sie den Zauberspruch anwenden wollen, und der Zauberspruch wird ausgesprochen. Die für den Zauberspruch verwendeten Reagenzien werden automatisch aus Ihrem Inventar entfernt. Wenn Sie nicht genügend Reagenzien haben, um den Zauberspruch auszusprechen, wird das Spiel Ihnen dies mitteilen. In Ihren Händen dürfen sich keine Waffen oder Werkzeuge befinden, während Sie den Zauberspruch ausführen. Sie dürfen jedoch Ihr Zauberbuch in den Händen tragen, oder es sicher verwahrt im Rucksack lassen.

Zaubersprüche lernen

Sie müssen über ausreichend Zauber-Fähigkeiten des entsprechenden Kreises verfügen, um einen neuen Zauberspruch zu lernen - jeder kann Zaubersprüche des Ersten Kreises erlernen. Doch nur Zauberer-Großmeister können Zaubersprüche des Achten Kreises aussprechen bei einer proportionalen Untergliederung der anderen Kreise. Wenn Sie

diesen Anforderungen entsprechen, benötigen Sie eine Rolle, auf der der Zauberspruch steht, den Sie erlernen wollen. Klicken Sie auf die Rolle, und ziehen Sie sie direkt auf Ihr Zauberbuch-Fenster (oder auf Ihr Zauberbuch in Ihrem Rucksack). Er wird sich selbst in Ihr Zauberbuch übertragen, so daß Sie ihn danach auch verwenden können.

Zaubersprüche aussprechen erleichtern

Sie können das Aussprechen von Zaubersprüchen bei Kämpfen vereinfachen und beschleunigen, indem Sie Makros verwenden, die das Aussprechen des Zauberspruches mit der von Ihnen ausgewählten Tastenkombination verbinden. Darüber hinaus hat jeder Zauberspruch in Ihrem Zauberbuch ein Symbol auf der Seite im Buch. Sie können dieses Symbol von der Seite herunterziehen und auf Ihrem Bildschirm plazieren. Ein Klick auf das Symbol genügt, um den Zauberspruch auszusprechen. (Natürlich alles unter der Voraussetzung, daß Ihnen auch die benötigten Reagenzien zur Verfügung stehen.)

Rollen beschreiben

Wenn Sie eine Rolle mit einer Inschrift versehen wollen, müssen Sie den Zauberspruch kennen, die entsprechende Höhe der Fähigkeit erreicht haben, um Zaubersprüche auszusprechen, und über die benötigten Reagenzien für diesen Zauberspruch verfügen. Benutzen Sie die Fähigkeit, wählen Sie eine leere Rolle aus und eine Liste der Zaubersprüche, die Sie zur Zeit aussprechen können, erscheint. Wählen Sie einen aus. Wenn Sie erfolgreich sind, wird die leere Rolle zu einer magischen Zauberspruchrolle. Der Erfolg hängt von Ihrer Fähigkeit ab, Schriften zu erstellen.

Zauber in Städten

Wenn ein Spieler in einer Stadt einen aggressiven Zauberspruch ausspricht, werden die Wachen gerufen, um sich seiner anzunehmen, während der Schaden, den das Opfer durch den Zauberspruch erleidet (falls überhaupt) nur im Verlust eines Lebens-Punktes besteht.

Zauber folgt den gleichen Regeln wie Kampf bei der Veränderung des Ansehens.

Zaubersprüche und Zaubertränke

Zaubersprüche des Ersten Kreises

Flam Sanct (Reaktive Rüstung)

Flam Sanct schützt denjenigen, der ihn ausspricht, vor Schaden, indem ein kleiner Teil der Verletzung, die durch eine Klinge oder eine stumpfe Waffe verursacht wird, auf denjenigen zurückfällt, der die Waffe führt. Denken Sie jedoch daran, daß dies nur ein Zauberspruch des Ersten Kreises und seine schützende Kraft dementsprechend schwach ist – er gewährt keinen Schutz vor magischen Angriffen oder Langstreckenwaffen wie Pfeilen.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Uus Jux (Schwerfälligkeit)

Dieser Zauberspruch muß auf ein einzelnes Wesen angewandt werden, da er das Geschick eines Wesens zeitweilig verringert. Dieser Zauberspruch wird mächtiger (und die Opfer schwerfälliger), je mehr die Fähigkeiten desjenigen, der den Zauberspruch anwendet, zunehmen.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Nightschade (Nachtschattengewächs)

In Mani Ylem (Speisen schaffen)

Jede Beschwörung schafft ein einzelnes Nahrungsmittel, das an dem Ort erscheint, den der Zauberer anzeigt.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng, Mandrake Root (Alraune)

Rel Wis (Fieberwahn)

Dieser Zauberspruch verringert vorübergehend die Intelligenz eines Wesens und muß auf ein einzelnes Ziel ausgerichtet sein. Je fähiger der Zauberer, desto größer die Verringerung der Intelligenz.

Zauberspruch-Reagenzien: Nightshade (Nachtschattengewächs), Ginseng

In Mani (Heilen)

In Mani verdichtet die Macht der Heilung um das Wesen herum, auf das Sie den Zauberspruch beziehen. Der Grad der Heilung hängt teilweise von den Fähigkeiten desjenigen ab, der den Zauberspruch ausspricht.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng, Spider's Silk (Spinnenseide)

In Por Ylem (Magischer Pfeil)

Dieser Zauberspruch ist nicht für die bestimmt, die sich dem Schutz des Lebens verschrieben haben. Er zerstört mit Hilfe eines Pfeils einzelne Ziele, die er trifft. Der Schaden, den er anrichtet, ist im Vergleich zu den Zaubersprüchen, die Zauberern höherer Kreise zur Verfügung stehen, nicht groß. Doch der Zauberspruch nimmt mit der Verfeinerung der Fähigkeiten des Zauberers an Macht zu.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Nightshade (Nachtschattengewächs)

In Lor (Nachtsicht)

In Lor schärft die Nachtsicht eines Zauberers, indem er die Sicht in dunklen oder dämmrigen Gebieten verbessert. Sobald der Zauberspruch angewandt wurde, erscheint dem Beschwörer alles heller, während es für die anderen unverändert bleibt. Erfahrene Zauberer können diese Aura länger erhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Des Mani (Schwächung)

Des Mani verringert zeitweilig die Stärke des Wesens, auf das der Zauberspruch angewandt wird. Wenn dieses Wesen über große Fähigkeiten oder Ausdauer verfügt, könnte es dem Zauberspruch möglicherweise widerstehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Nightshade (Nachtschattengewächs)

Zweiter Kreis

Ex Uus (Beweglichkeit)

Ex Uus vermehrt zeitweilig die Fähigkeit des Wesens, auf das der Zauberspruch angewandt wird. Der Zuwachs hängt von der Fähigkeit des Beschwörers ab.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune)

Uus Wis (Schlauheit)

Uus Wis vermehrt zeitweilig die Intelligenz eines Wesens. Die Stärke des Zauberspruchs hängt von der Fähigkeit des Beschwörers ab.

Zauberspruch-Reagenzien: Nightshade (Nachtschattengewächs), Mandrake Root (Alraune)

An Nox (Kurieren)

Dieser Zauberspruch hebt die Wirkung von "nox" (Gift) auf.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng

An Mani (Verletzen)

Dieser Zauberspruch, der in direktem Widerspruch zur heilenden Macht von In Mani (Erster Kreis) steht, verdichtet die Mächte des Schadens um ein einzelnes Wesen. Die Stärke des Zauberspruchs hängt von der Fähigkeit des Beschwörers ab.

Zauberspruch-Reagenzien: Nightshade (Nachtschattengewächs), Spider's Silk (Spinnenseide)

In Jux (Magische Falle)

In Jux verwandelt jeden Gebrauchsgegenstand in eine explosive Falle. Wenn der Gegenstand das nächste Mal benutzt wird, schnappt die Falle zu. Jede Falle explodiert nur einmal.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulpurous Ash (Schwefelasche)

An Jux (Magische Falle unschädlich machen)

An Jux entfernt jede magische Falle, die auf einen Gegenstand angewandt worden sein mag. Jeder Zauberspruch entfernt Fallen von einem einzigen Gegenstand.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Uus Sanct (Schutz)

Uus Sanct erhöht zeitweilig die Fähigkeit eines Wesens, den Angriffen seiner Feinde (sowohl physischen als auch magischen) zu widerstehen. Je erfahrener der Beschwörer ist, desto größer ist der Schutz, den er oder sie anderen bieten kann.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng, Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Uus Mani (Stärke)

Uus Mani verstärkt zeitweilig die Kraft eines Wesens so weit, wie es die Fähigkeit des Beschwörers ermöglicht.

Zauberspruch-Reagenzien: Mandrake Root (Alraune), Nightshade (Nachtschattengewächs)

Dritter Kreis

Rel Sanct (Segnung)

Rel Sanct erhöht zeitweilig die Gesundheit, Beweglichkeit, Stärke und Intelligenz des Wesens, auf das der Zauberspruch angewendet wird.

Zauberspruch-Reagenzien: Mandrake Root (Alraune), Garlic (Knoblauch)

Vas Flam (Feuerball)

Vas Flam schießt einen Feuerball auf Ihr Ziel. Dieser Zauberspruch ist mächtiger als die Beschwörung von In Por Ylem (Erster Kreis).

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

An Por (Magisches Schloß)

An Por versieht eine Kiste mit einem magischen Schloß.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Garlic (Knoblauch), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Nox (Gift)

Dieser Zauberspruch vergiftet das vom Beschwörer ausgewählte Opfer. Er läßt sich unwirksam machen, wenn auch An Nox (Zweiter Kreis) auf das Opfer angewendet wird.

Zauberspruch-Reagenzien: Nightshade (Nachtschattengewächs)

Ort Por Ylem (Telekinese)

Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zauberer, Dinge zu benutzen, ohne sie zu berühren.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune)

Rel Por (Teleportation)

Rel Por transportiert den Beschwörer an den Ort, den er oder sie vorher angezeigt hat. In diesem Zauberkreis ist die Macht des Zauberers zur Teleportation auf Plätze beschränkt, die zum Zeitpunkt der Beschwörung in Sicht sind.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune)

Ex Por (Aufschließen)

Dieser Zauberspruch schließt magische Schlösser auf, wie jene, die mit An Por (Dritter Kreis) geschaffen wurden.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Sanct Ylem (Steinmauer)

Dieser Zauberspruch läßt zeitweilig eine Steinmauer entstehen. Er muß auf einer freien Fläche ausgesprochen werden, da die Kraft des Zauberers nicht reicht, um über Dinge oder Wesen hinweg zu bauen.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Garlic (Knoblauch)

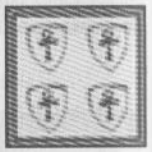
Vierter Kreis

Vas An Nox (Bogen des Kurierens)

Vas An Nox macht Gift genau wie An Nox (Zweiter Kreis) unwirksam. Die Heilung wird jedoch so verstärkt, daß mehrere Wesen auf einmal kuriert werden können. Jede Beschwörung heilt alle Wesen, die sich innerhalb des Bereiches befinden, auf den der Zauberspruch angewandt wird.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng, Mandrake Root (Alraune)

Vas Uus Sanct (Schutzbogen)



Vas Uus Sanct stellt dieselbe Art von machtvollem Schutz wie Uus Sanct (Zweiter Kreis) her, dehnt diesen aber auf alle Wesen aus, die sich innerhalb des Bereiches befinden, auf den der Zauberspruch angewandt wird.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Ginseng, Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Des Sanct (Fluch)

Im Gegensatz zu Rel Sanct (Dritter Kreis) verringert dieser Zauberspruch zeitweilig Gesundheit, Fähigkeit, Beweglichkeit und Intelligenz eines einzelnen Wesens. Je größer die Fähigkeit des Zauberers, desto weitgehender die Verringerung in jeder Hinsicht.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Nightshade (Nachtschattengewächs), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Flam Grav (Feuerwand)

In Flam Grav läßt vorübergehend eine Flammenwand entstehen, die alles verbrennt, was sie berührt. Der Zauberspruch muß auf einer freien Fläche ausgesprochen werden, da die Kraft des Zauberers nicht reicht, um über Dinge oder Wesen hinweg zu bauen.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Vas Mani (Gnadenvolle Genesung)

Dieser Zauberspruch heilt ähnlich wie In Mani (Erster Kreis) ein einzelnes Wesen – jedoch zu einem weit höheren Grad.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch) Ginseng, Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Por Ort Grav (Blitz)

Por Ort Grav sendet einen Blitzstrahl vom Himmel zum Ziel des Beschwörers. Die elektrische Ladung ist immens und wird sogar noch größer, wenn die Fähigkeit des Zauberers zunimmt.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Ort Rel (Mana-Entzug)

Dieser Zauberspruch entzieht dem Wesen, auf das er angewendet wird, alles Mana. (Das Mana des Wesens wird sich jedoch normal wiederherstellen.) Dieser Zauberspruch ist schwer anzuwenden, weil die meisten Wesen ihm einen großen Widerstand entgegensetzen. Die beste Verteidigung gegen diesen Zauberspruch ist der Zauberspruch des Fünften Kreises In Jux Sanct oder der Magische Wall.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Kal Ort Por (Rückruf)

Ein Zauberer wendet diesen Zauberspruch auf ein markiertes Objekt an, um dieses an den Ort zurück zu transferieren, wo es markiert wurde. Objekte werden mit Kal Por Ylem markiert (Sechster Kreis).

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune)

Fünfter Kreis

In Jux Hur Ylem (Klingen-Geister)

In Jux Hur Ylem schafft eine tödliche, wirbelnde Säule von scharfen Klingen. Klingen-Geister bewegen sich schnell und machen jede sich ihrem Sensorfeld nähernde Kreatur ausfindig. Alles, was sie berühren, wird schwer verwundet.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Nightshade (Nachtschattengewächs)

An Grav (Vertreibungsbereich)

Dieser Zauberspruch hebt an dem Ort, auf den der Zauberer sich konzentriert, eine magische Wirkung auf.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Garlic (Knoblauch), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Kal In Ex (Inkognito)

Dieser Zauberspruch muß auf ein einzelnes Wesen angewandt werden. Der Name und die Erscheinung des betreffenden Wesens werden für die Dauer des Zauberspruchs willkürlich verändert.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Garlic (Knoblauch), Nightshade (Nachtschattengewächs)

In Jux Sanct (Magische Reflektion)

In Jux Sanct schafft ein unsichtbares Schild ätherischer Energie um ein Wesen. Es wirft den nächsten Zauberspruch, der auf das geschützte Wesen angewendet wird, auf den Zauberer zurück, der ihn ausgesprochen hat. Jeder In Jux Sanct-Zauberspruch reflektiert nur einen Zauberspruch. Er sollte mit Vorsicht verwandt werden, da sogar der Zauberer, der ihn ausspricht, nicht gegen seine Wirkung gefeit ist.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Por Corp Wis (Intelligenz-Duell)

Zauberer, die versuchen, diesen Zauberspruch anzuwenden, sollten sich vor den Täuschungen des Stolzes in acht nehmen; denn Por Corp Wis mißt den Verstand des Zauberers mit dem des potentiellen Opfers. Der weniger Intelligente kommt zu Schaden.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Nightshade (Nachtschattengewächs), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

An Ex Por (Lähmen)

Dies lähmt ein Wesen solange, wie die Fähigkeit des Beschwörers den Zauberspruch aufrechterhalten kann.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

In Nox Grav (Giftmauer)

Dies errichtet vorübergehend eine Mauer, die jeden vergiftet, der sie berührt. Der Zauberspruch muß über einem freien Bereich ausgesprochen werden.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Nightshade (Nachtschattengewächs), Spider's Silk (Spinnenseide)

Kal Xen (Beschwörung)

Kal Xen ruft irgendein Geschöpf herbei, um für den Beschwörer zu kämpfen. Je erfahrener der Zauberer ist, desto länger kann der Ruf aufrechterhalten werden.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Sechster Kreis

An Ort (Vertreibung)

An Ort zerstört ein einzelnes herbeigerufenes Geschöpf.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Corp Por (Energiestrahl)

Mit Hilfe dieses Zauberspruches kann der Zauberer Strahlen reiner Energie direkt gegen ein Ziel richten. Die Stärke des Strahls hängt von der Fähigkeit des Zauberers ab.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Nightshade (Nachtschattengewächs)

Vas Ort Flam (Explosion)

Dieser Zauberspruch führt zu einer Explosion an einer vom Zauberer bezeichneten Stelle.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

An Lor Xen (Unsichtbarkeit)

Dieser Zauberspruch läßt alles, auf das er angewandt wird, verschwinden.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Nightshade (Nachtschattengewächs)

Kal Por Ylem (Markieren)

Durch die Markierung einer Rune an einer bestimmten Stelle kann der Zauberer später Kal Ort Por (Vierter Kreis) auf die Rune anwenden und sofort zur gekennzeichneten Stelle zurückkehren.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune)

Vas Des Sanct (Massenfluch)

Vas Des Sanct verstärkt Des Sanct (Vierter Kreis), um alle Geschöpfe zu verfluchen, die sich in dem Bereich aufhalten, wo der Zauberspruch ausgesprochen wurde. Einige Geschöpfe leisten möglicherweise größeren Widerstand.

Zauberspruch-Reagenzien: Garlic (Knoblauch), Mandrake Root (Alraune), Nightshade (Nachtschattengewächs), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Ex Grav (Lähmender Wall)

In Ex Grav erschafft vorübergehend eine "Mauer", die jeden lähmt, der sie berührt. Manche Geschöpfe könnten der Lähmung widerstehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Ginseng, Spider's Silk (Spinnenseide)

Wis Quas (Offenbarung)

Wis Quas offenbart jedes unsichtbare Objekt oder Geschöpf, das in der Nähe lauert.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Siebter Kreis

Vas Ort Grav (Kettenblitz)

Dies läßt auf alles innerhalb des Zielgebietes Blitze niedergehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

In Sanct Grav (Energie-Wall)

In Sanct Grav erschafft eine vorübergehende Mauer aus elektrischer Energie, die alle verletzt, die versuchen, durch sie hindurchzugehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Kal Vas Flam (Flammenschlag)

Dieser Zauberspruch läßt eine Flammensäule auf das ausgewählte Ziel niedergehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Vas Rel Por (Torreise)

Wenn man diesen Zauberspruch auf ein Objekt anwendet, das mit dem Kal Por Ylem-Zauberspruch (Sechster Kreis) markiert wurde, erscheint ein rotes, pulsierendes Tor. Jeder, der durch dieses Tor hindurchgeht, wird an die Stelle zurücktransferiert, wo das Objekt markiert wurde.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Ort Sanct (Mana-Vampir)

Dieser Zauberspruch ermöglicht es dem Zauberer, das gesamte Mana eines Opfers aufzusaugen. Das Mana des Zauberers wird ergänzt, während dem Opfer nichts bleibt. (Doch das Mana des Opfers baut sich wieder normal auf.) Dieser Zauberspruch ist unglaublich schwer auszuführen, da der Widerstandsgrad dagegen hoch ist. Die beste Verteidigung dagegen ist der Zauberspruch des Fünften Kreises In Jux Sanct (Magischer Wall).

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Vas An Ort (Massenvertreibung)

Vas An Ort vernichtet alle gerufenen Geschöpfe in dem Bereich, auf den der Zauberer sich konzentriert.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Garlic (Knoblauch), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Flam Kal Des Ylem (Meteoritenschauer)

Flam Kal Des Ylem beschwört einen Hagel flammender Meteore herauf, der auf das Gebiet niedergeht, auf das sich der Zauberer konzentriert.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Spider's Silk (Spinnenseide), Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Vas Ylem Rel (Gestaltenwandel)

Durch die Beschwörung dieses Zauberspruches kann der Zauberer sich in jedes Geschöpf verwandeln.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Achter Kreis

In Vas Por (Erdbeben)

In Vas Por ruft ein Zittern der Erde hervor, das alle Geschöpfe in einem weiten Umkreis um den Beschwörer stolpern und fallen läßt. Der Zauberer jedoch bleibt ruhig aufrecht stehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Ginseng, Mandrake Root (Alraune), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Vas Corp Por (Energiestrudel)

Vas Corp Por erschafft einen schnellen Energiewirbel, der jedes Geschöpf angreift, das ihm nahekommt. Der Wirbel verletzt (An Mani; Zweiter Kreis), vergiftet (In Nox; Dritter Kreis) und verflucht (Des Sanct; Vierter Kreis) jedes Geschöpf, das ihn berührt.

Zauberspruch-Reagenzien: Black Pearl (Schwarze Perle), Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Nightshade (Nachtschattengewächs)

An Corp (Wiederauferstehung)

An Corp läßt einen menschlichen Geist wiederauferstehen.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Garlic (Knoblauch), Ginseng

Kal Vas Xen Hur (Luftbeschwörung)

Kal Vas Xen Hur ruft einen Elementargeist der Luft herbei, damit er für den Beschwörer kämpft. Je fähiger der Zauberer ist, desto länger kann er diesen Zauberspruch aufrechterhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Kal Vas Xen Corp (Dämonenruf)

Kal Vas Xen Corp ruft einen Dämon, damit er für den Beschwörer kämpft. Je fähiger der Zauberer ist, desto länger kann er diesen Zauberspruch aufrechterhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Kal Vas Xen Ylem (Erdbeschwörung)

Kal Vas Xen Ylem ruft einen Elementargeist der Erde, damit er für den Beschwörer kämpft. Je fähiger der Zauberer ist, desto länger kann er diesen Zauberspruch aufrechterhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

Kal Vas Xen Flam (Feuerbeschwörung)

Kal Vas Xen Flam ruft einen Elementargeist des Feuers, damit er für den Beschwörer kämpft. Je fähiger der Zauberer ist, desto länger kann er diesen Zauberspruch aufrechterhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide), Sulphurous Ash (Schwefelasche)

Kal Vas Xen An Flam (Wasserbeschwörung)

Kal Vas Xen An Flam ruft einen Elementargeist des Wassers, damit er für den Beschwörer kämpft. Je fähiger der Zauberer ist, desto länger kann er diesen Zauberspruch aufrechterhalten.

Zauberspruch-Reagenzien: Blood Moss (Blutmoos), Mandrake Root (Alraune), Spider's Silk (Spinnenseide)

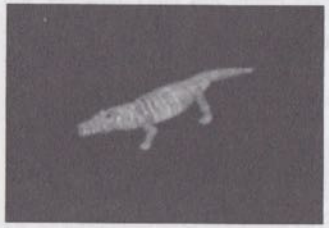
Zaubertränke

Jedes der acht Reagenzien ist ein Hauptbestandteil in einem oder mehreren Zaubertränken. Jedes Reagenz verleiht seinem Zaubertrank eine bestimmte Farbe. Die Tabelle unten führt jedes Reagenz, die jeweilige Farbe seines Zaubertrankes, die Namen der entsprechenden Zaubertränke und die allgemeine Wirkung dieser Zaubertränke auf.

Reagenz	Farbe	Zaubertränke	Wirkung
Black Pearl (Schwarze Perle)	Rot	Erfrischung, vollständige Erfrischung	Verscheucht Müdigkeit
Blood Moss (Blutmoos)	Blau	Beweglichkeit, größere Beweglichkeit	Verbessert vorübergehend das Geschick
Garlic (Knoblauch)	Orange	Weniger, (normale) und größere Kurierung	Wirkt gegen Gift
Ginseng	Gelb	Weniger, (normale) und größere Heilung	Baut Lebenspunkte auf
Mandrake Root (Alraune)	Weiß	Stärke, größere Stärke	Verbessert vorübergehend die Stärke
Nightshade (Nachtschattengewächs)	Grün	Schwächeres, (normales), stärkeres und tödliches Gift	Nimmt Lebenspunkte
Spider's Silk (Spinnenseide)	Schwarz	Nachtsicht	Läßt Sie bei Dunkelheit sehen
Sulphurous Ash (Schwefelasche)	Lila	Schwache, (normale) und größere Explosion	Explodiert (!), verursacht Schaden

Tiere

Alligator



Lebensraum:	Sumpf
Sucht:	Modernde Baumstämme
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Bird (Vogel)

Lebensraum:	Tropischer Wald
Sucht:	Andere Vögel
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Klein

Bear (Black/Brown) (Schwarz-/Braunbär)

Lebensraum:	Wald
Sucht:	Honig
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Mittel

Bear (Grizzly) (Grizzlybär)

Lebensraum:	Wald
Sucht:	Honig
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Groß

Bear (Polar) (Polarbär)

Lebensraum:	Arktis
Sucht:	Höhlen
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Groß

Bull (Bulle)

Lebensraum:	Bauernhöfe
Sucht:	Kühe
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Bull Frog (Ochsenfrosch)

Lebensraum:	Sümpfe und andere Gewässer, Höhlen
Sucht:	Andere Ochsenfrösche
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Cat (Katze)

Lebensraum:	Städte und Bauernhöfe
Sucht:	Menschen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Chicken (Huhn)

Lebensraum:	Bauernhöfe
Sucht:	Menschen
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Klein

Cougar (Puma)

Lebensraum:	Berge, Wälder
Sucht:	Schattige Plätze, andere Pumas
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Cow (Kuh)

Lebensraum:	Bauernhöfe (Flachland)
Sucht:	Andere Kühe
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Deer/Doe (Hart) (Reh)

Lebensraum:	Wald
Sucht:	Andere Rehe
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Dog (Hund)

Lebensraum:	Städte und Bauernhöfe
Sucht:	Menschen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Dolphin (Delphin)

Lebensraum:	Meer
Sucht:	Schiffe und andere Delphine
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Groß

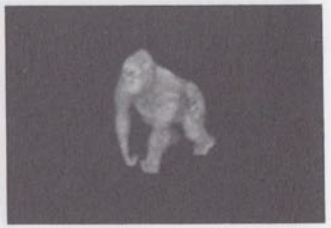
Eagle (Adler)

Lebensraum:	Berge
Sucht:	Hochgelegene Orte
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Goat (Domestic/Mountain) (Haus-/Bergziege)

Lebensraum:	Bauernhöfe (Hausziege) oder: Berge (Bergziege)
Sucht:	Abfall
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Klein

Gorilla

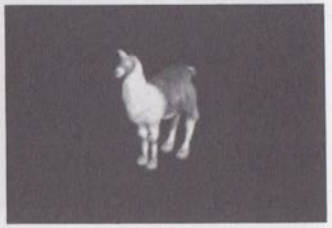


Lebensraum:	Dschungel
Sucht:	Andere Gorillas
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Groß

Horse (Pferd)

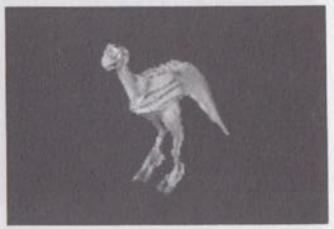
Lebensraum:	Bauernhöfe und Städte
Sucht:	Andere Pferde
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Llama (Lama)



Lebensraum:	Berge
Sucht:	Feldfrüchte
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Ostard (Desert) (Wüstenostard)



Lebensraum:	Wüste
Sucht:	Andere Ostards
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

Ostard (Forest) (Waldostard)

Lebensraum:	Wald
Sucht:	Andere Ostards
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Groß

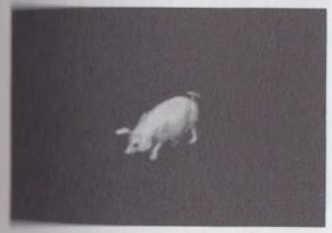
Ostard (Frenzied) (Rasender Ostard)

Lebensraum:	Wald
Sucht:	Andere rasende Ostards
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Panther

Lebensraum:	Berge, Wälder
Sucht:	Schattige Plätze, andere Panther
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Pig (Boar) (Eber)



Lebensraum:	Bauernhöfe
Sucht:	Andere Schweine
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Mittel bis groß

Rabbit (Hase)

Lebensraum:	Wiesen und Wälder
Sucht:	Feldfrüchte und andere Hasen
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Klein

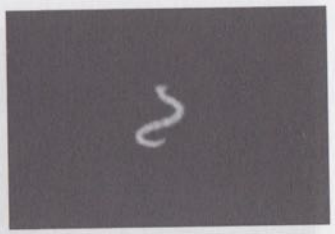
Rat (Ratte)

Lebensraum:	Städte und Bauernhöfe
Sucht:	Dunkelheit, Abfall, andere Ratten
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Klein

Sheep (Schaf)

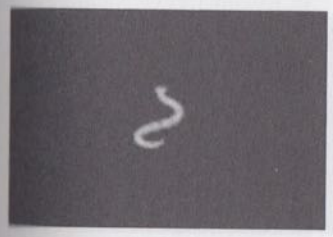
Lebensraum:	Bauernhöfe
Sucht:	Menschen, andere Schafe
Nahrung:	Pflanzenfresser
Größe:	Mittel

Snake (Small) (Kleine Schlange)



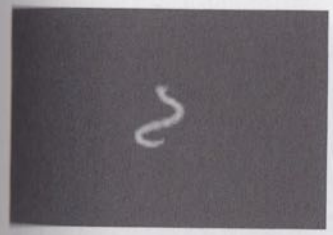
Lebensraum:	Höhlen, Verliese, Wüste
Sucht:	Schatten
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Snake (Ice) (Eisschlange)



Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Snake (Lava) (Lavaschlange)



Lebensraum:	Vulkanische Gegenden
Sucht:	Lava
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Snow Leopard (Schneeleopard)

Lebensraum:	Arktis
Sucht:	Schattige, kalte Plätze, andere Schneeleoparden
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Walrus (Walroß)

Lebensraum:	Küstengewässer
Sucht:	Andere Walrösser
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Wolf

Lebensraum:	Wald, Arktis, Höhlen
Sucht:	Andere Wölfe
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Monster

Air Elemental (Elementargeist der Luft)

Lebensraum:	Berge
Sucht:	Hochgelegene Orte
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch

Balron (Älterer Dämon)

Lebensraum:	Dschungel, Sumpf, Wald
Sucht:	Bewaldete Gebiete
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

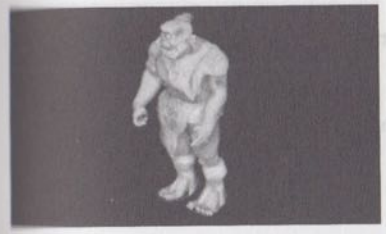
Blood Elemental (Elementargeist des Blutes)

Lebensraum:	Tiefer Untergrund
Sucht:	Blut
Nahrung:	Blut
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Corpser (Leichenfresser)

Lebensraum:	Dschungel, Sumpf, Wald
Sucht:	Bewaldete Gebiete
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Cyclops (Zyklop)



Lebensraum:	Wald, Berge
Sucht:	Andere Zyklopen, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Daemon (Dämon)

Lebensraum:	Verliese und Höhlen
Sucht:	Gold, andere Dämonen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Dragon (Drache)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

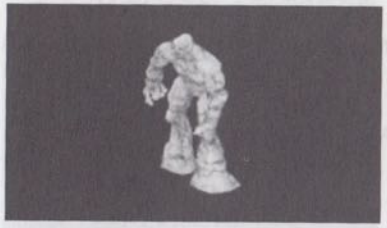
Dragon (Elder Wyrm) (Älterer Tatzelwurm)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Dragon (Ice) (Eisdrache)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Earth Elemental (Elementargeist der Erde)



Lebensraum:	Berge, Höhlen
Sucht:	Höhlen
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch

Efreet

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Abenteurer
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Ettin

Lebensraum:	Wald, Berge
Sucht:	Gold, andere Ettins
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Fire Elemental (Elementargeist des Feuers)

Lebensraum:	Vulkane
Sucht:	Lava
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch

Frost Ooze (Frostquelle)

Lebensraum:	Eishöhlen
Sucht:	Andere Frostquellen
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Klein

Gargoyle

Lebensraum:	Untergrund
Sucht:	Gold, andere Gargoyles
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Gargoyle (Stone) (Steingargoyle)

Lebensraum:	Wüstenberge
Sucht:	Andere Steingargoyles, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Gazer (Starrendes Monster)

Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Gold, andere Gazer
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Magisch

Gazer Chief (Anführer der starrenden Monster)

Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Gold, andere Gazer
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Magisch

Ghoul (Ghul)

Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Gold, Menschen
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Magisch

Harpy (Harpyie)

Lebensraum:	Wald, Berge
Sucht:	Gold, andere Harpyien
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Harpy (Stone) (Steinharpyie)

Lebensraum:	Wüsten, Berge
Sucht:	Andere Steinharpyien, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Headless (Kopfloser)

Lebensraum:	Berge, Verliese
Sucht:	Gold, andere Kopflose
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Hell Hound (Höllenhund)

Lebensraum:	Höhlen
Sucht:	Andere Höllenhunde
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

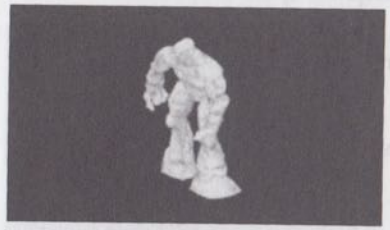
Hellcat (Höllenkatze)

Lebensraum:	Höhlen, vulkanische Gebiete
Sucht:	Andere Höllenkatzen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Klein

Hellcat (Predator) (Höllenkatze (Raubtier))

Lebensraum:	Höhlen
Sucht:	Andere Höllenkatzen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Ice Elemental (Elementargeist des Eises)



Lebensraum:	Höhlen, Berge
Sucht:	Kalte Orte
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Intelligent

Ice Fiend (Eisteufel)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Imp (Kobold)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese, unheimliche Orte
Sucht:	Andere Kobolde
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Klein
	Magisch
	Intelligent

Kraken (Krake)

Lebensraum:	Meere
Sucht:	Schiffe
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Lava Lizard (Lava-Eidechse)

Lebensraum:	Vulkanische Gebiete
Sucht:	Lava
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Lich

Lebensraum:	Verliese, Höhlen
Sucht:	Gold
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Intelligent
	Magisch

Lich Lord

Lebensraum:	Verliese, Höhlen
Sucht:	Gold
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

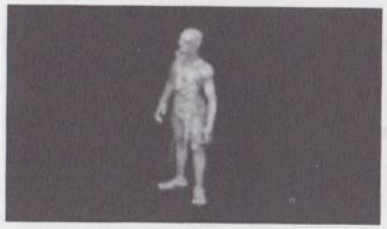
Lizard Man (Eidechsenmensch)

Lebensraum:	Wüste, Sümpfe, Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Mong Bat (Mongfledermaus)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Klein
	Intelligent

Mummy (Mumie)



Lebensraum:	Wüsten, unheimliche Orte
Sucht:	Gold
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Intelligent

Nightmare (Alptraum)

Lebensraum:	Dungeons, Vulkanische Gegenden
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Ogre (Oger)

Lebensraum:	Wald, Berge
Sucht:	Gold, andere Oger
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Ogre Lord (Oger-Lord)

Lebensraum:	Wälder, Berge
Sucht:	Gold, andere Oger
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Ophidian Archmage (Ophidianischer Erzmagier)

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Andere Ophidianer
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Ophidian Knight (Ophidianischer Ritter)

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Andere Ophidianer
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Ophidian Mage (Ophidianischer Magier)

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Andere Ophidianer
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Ophidian Queen (Ophidianische Königin)

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Andere Ophidianer
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Ophidian Warrior (Ophidianischer Krieger)

Lebensraum:	Wüsten
Sucht:	Andere Ophidianer
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Orc (Ork)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold, andere Orks
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Orc Lord (Ork-Lord)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold, andere Orks
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

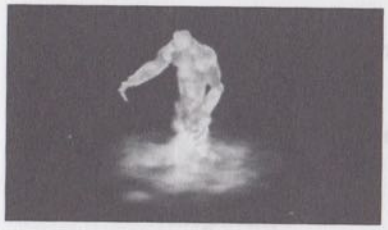
Orc Mage (Ork-Magier)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold, andere Orks, Magie
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Phoenix

Lebensraum:	Vulkanische Berge
Sucht:	Heiße Orte
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Poison Elemental (Elementargeist des Giftes)



Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Abenteurer
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

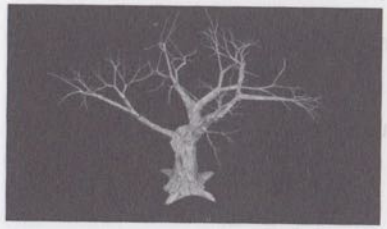
Rat (Giant) (Riesenratte)

Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Aas, andere Riesenratten
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Rat Man (Rattenmensch)

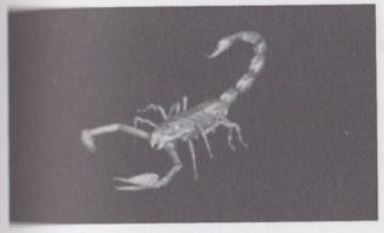
Lebensraum:	Höhlen, Verliese, Sumpf, Wüste
Sucht:	Gold, andere Rattenmenschen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Reaper (Schnitter)



Lebensraum:	Dschungel, Sumpf, Wald
Sucht:	Schattige Orte
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Scorpion (Giant) (Riesenskorpion)

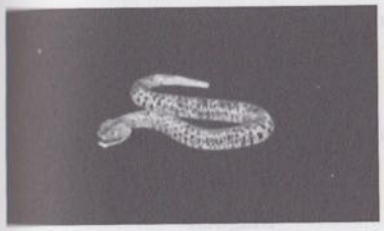


Lebensraum:	Höhlen, Verliese, Wüsten
Sucht:	Dunkle Orte
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Serpent (Ice) (Riesen-Eisschlange)

Lebensraum:	Verliese, arktische Gegenden
Sucht:	Großes Wild
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Serpent (Lava) (Riesen-Lavaschlange)

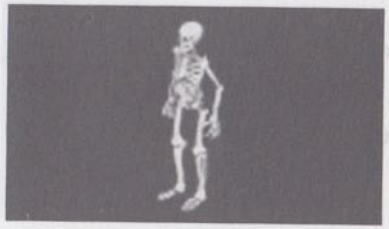


Lebensraum:	Vulkanische Gegenden
Sucht:	Lava
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Serpent (Sea) (Seeschlange)

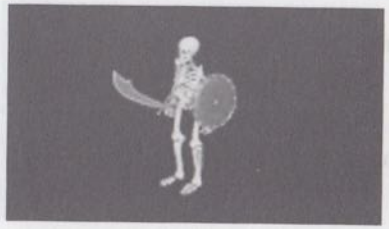
Lebensraum:	Meere
Sucht:	Schiffe
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Skeleton (Skelett)



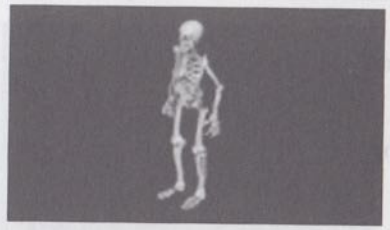
Lebensraum:	Verliese und andere Orte, wo es spukt
Sucht:	Dunkle Plätze
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel

Skeleton Knight (Skelettritter)



Lebensraum:	Verliese, andere Orte, wo es spukt
Sucht:	Dunkle Plätze
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel

Skeleton Mage (Skelettmagier)

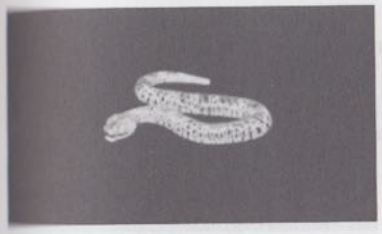


Lebensraum:	Verliese, andere Orte, wo es spukt
Sucht:	Dunkle Plätze, Magie
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Mittel
	Magisch
	Intelligent

Slime (Schleimer)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Gold, andere Schleimer
Nahrung:	Allesfresser
Größe:	Klein

Snake (Giant) (Riesenschlange)



Lebensraum:	Wald, Dschungel
Sucht:	Unterholz
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß

Snow Elemental (Elementargeist des Schnees)

Lebensraum:	Berge
Sucht:	Kalte Plätze
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Intelligent

Spider (Frost) (Frostspinne)

Lebensraum:	Netze, Höhlen, Verliese
Sucht:	Eishöhlen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

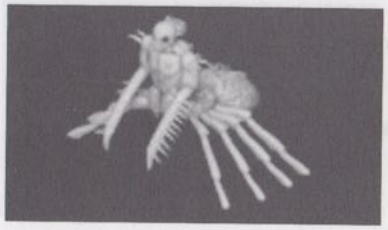
Spider (Giant) (Riesenspinne)

Lebensraum:	Höhlen, Verliese
Sucht:	Dunkle Plätze
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

Swamp Tentacles (Sumpftentakel)

Lebensraum:	Sümpfe
Sucht:	Nahrung
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Terathan Avenger (Terathanischer Rächer)

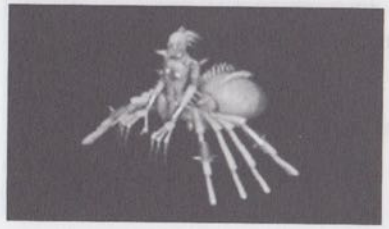


Lebensraum:	Dschungel
Sucht:	Terathanische Matriarchinnen
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Terathan Drone (Terathanische Drone)

Lebensraum:	Dschungel
Sucht:	Andere Terathaner, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Intelligent

Terathan Matriarch (Terathanische Matriarchin)



Lebensraum:	Dschungel
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Terathan Warrior (Terathanischer Krieger)

Lebensraum:	Dschungel
Sucht:	Andere Terathaner, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Titan

Lebensraum:	Wald, Berge
Sucht:	Andere Titanen, Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Toad (Giant) (Riesenkröte)

Lebensraum:	Sümpfe und andere Gewässer, Höhlen
Sucht:	Andere Kröten
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel

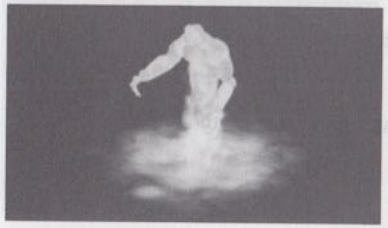
Troll

Lebensraum:	Wälder, Berge
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Troll (Frost) (Frosttroll)

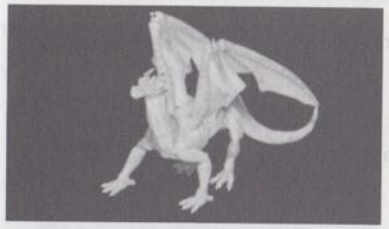
Lebensraum:	Berge
Sucht:	Andere Frosttrolle
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Water Elemental (Elementargeist des Wassers)



Lebensraum:	Meere und Flüsse
Sucht:	Wasser
Nahrung:	Nichts Physisches
Größe:	Groß
	Magisch
	Intelligent

Wyvern (Tatzelwurm)



Lebensraum:	Höhlen, Verliese, Berge
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Groß
	Intelligent

Zombie

Lebensraum:	Verliese
Sucht:	Gold
Nahrung:	Fleischfresser
Größe:	Mittel
	Magisch

Waffen

Required Strength (benötigte Stärke) ist die Stärke, die eine Spielfigur haben muß, um diese Waffe oder Rüstung zu benutzen bzw. zu tragen.

Skill (Fähigkeit) ist die Fähigkeit an der Waffe, die angewendet wird, wenn Sie die Waffe benutzen.

Speed (Geschwindigkeit) gibt an, wie schnell Sie im Verhältnis zu anderen mit dieser Waffe zuschlagen können.

Damage (Schaden) gibt an, wieviel Schaden Sie im Verhältnis zu anderen mit dieser Waffe anrichten können.

Two Hands? (Beidhändig?) zeigt an, ob man beide Hände zur Handhabung der Waffe braucht.

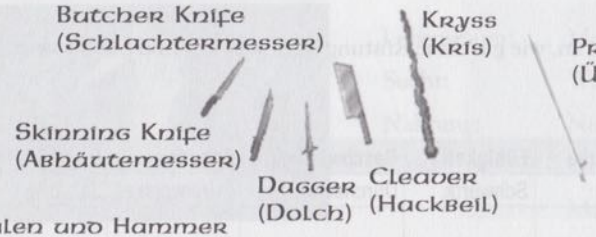
Protection (Schutz) gibt an, wie gut diese Rüstung oder dieser Schild Sie im Verhältnis zu anderen schützen.

Axte

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Axe (Axt)	35	Schwertk.	Durchschn.	Durchschn.	Ja
Double Axe (Doppelaxt)	45	Schwertk.	Durchschn.	Durchschn.	Ja
Executioner's Axe (Henkersbeil)	35	Schwertk.	Langsam	Durchschn.	Ja
Large Battle Axe (Große Kampfaxt)	40	Schwertk.	Langsam	Hoch	Ja
Hatchet (Kriegsbeil)	15	Schwertk.	Durchschn.	Gering	Ja
Pickaxe (Spitzhacke)	25	Schwertk.	Langsam	Gering	
Two-Handed Axe (Zweihänder-Axt)	35	Schwertk.	Langsam	Hoch	Ja
War Axe (Streitaxt)	35	Keulenk.	Durchschn.	Durchschn.	

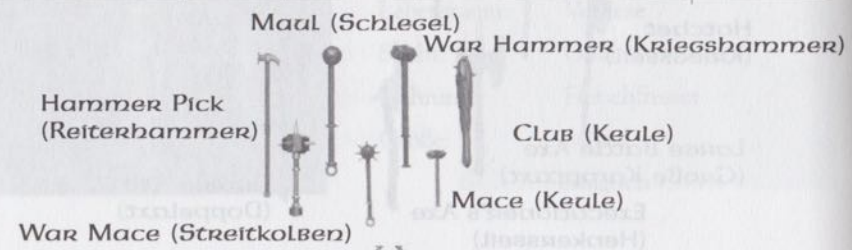
Messer und Dolche

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Butcher Knife (Schlachtermesser)	5	Schwertk.	Durchschn.	Gering	
Cleaver (Hackbeil)	10	Schwertk.	Durchschn.	Gering	
Dagger (Dolch)	1	Fechtkunst	Sehr schnell	Gering	
Kryss (Kris)	10	Fechtkunst	Sehr schnell	Durchschn.	
Skinning Knife (Abhäutemesser)	5	Schwertk.	Durchschn.	Sehr gering	
Practice Foil (Übungsflorett)	10	Fechtkunst	Schnell	Sehr gering	



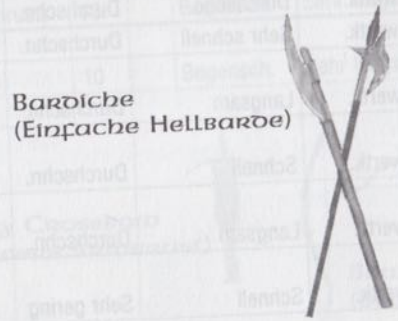
Keulen und Hammer

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Club (Keule)	10	Keulenk.	Durchschn.	Durchschn.	
Hammer Pick (Reiterhammer)	35	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	Ja
Mace (Keule)	20	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	
Maul (Schlegel)	20	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	
Smithy Hammer (Schmiedehammer)	30	Keulenk.	Langsam	Gering	
War Hammer (Kriegshammer)	40	Keulenk.	Langsam	Hoch	Ja
War Mace (Streitkolben)	30	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	
Practice Mace (Übungskeule)	10	Keulenk.	Schnell	Sehr gering	



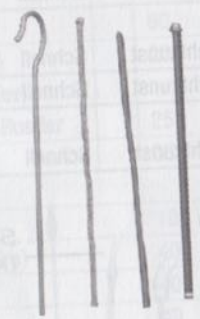
Stangenwaffen

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Bardiche (Einfache Hellebarde)	40	Schwertk.	Sehr langsam	Hoch	Ja
Halberd (Hellebarde)	45	Schwertk.	Sehr langsam	Sehr hoch	Ja



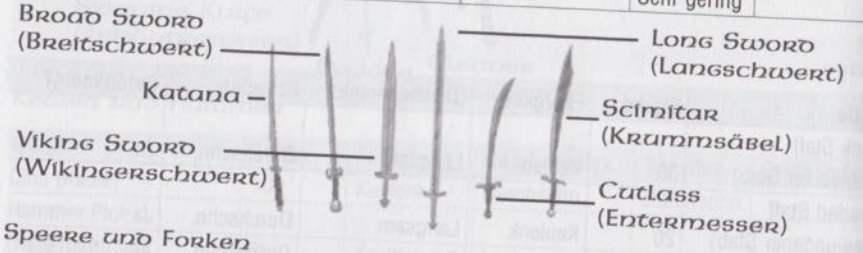
Stäbe

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Black Staff (Schwarzer Stab)	35	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	Ja
Gnarled Staff (Gewundener Stab)	20	Keulenk.	Langsam	Durchschn.	Ja
Quarterstaff (Stock)	30	Keulenk.	Schnell	Durchschn.	Ja
Shepherd's Crook (Hirtenstab)	10	Keulenk.	Langsam	Gering	Ja



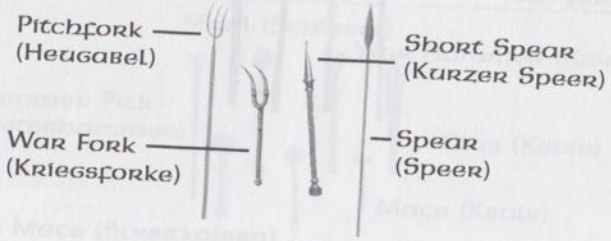
Schwerter

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Broad Sword (Breitschwert)	25	Schwertk.	Schnell	Durchschn.	
Cutlass (Entermesser)	10	Schwertk.	Durchschn.	Durchschn.	
Katana	10	Schwertk.	Sehr schnell	Durchschn.	
Long Sword (Langschwert)	25	Schwertk.	Langsam	Durchschn.	
Scimitar (Krummsäbel)	10	Schwertk.	Schnell	Durchschn.	
Viking Sword (Wikingerschwert)	40	Schwertk.	Langsam	Durchschn.	
Practice Sword (Übungsschwert)	10	Schwertk.	Schnell	Sehr gering	



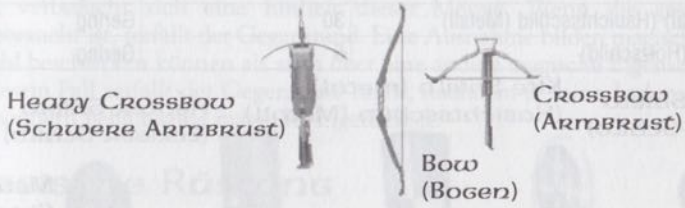
Speere und Forken

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Pitchfork (Heugabel)	15	Fechtkunst	Schnell	Gering	Ja
Short Spear (Kurzer Speer)	15	Fechtkunst	Schnell	Durchschn.	
Spear (Speer)	30	Fechtkunst	Schnell	Durchschn.	Ja
War Fork (Kriegsforke)	35	Fechtkunst	Schnell	Durchschn.	



Bögen und Armbräste

Waffe	Stärke	Fähigkeit	Geschwindigk.	Schaden	Beidhändig?
Bow (Bogen)	20	Bogensch.	Sehr langsam	Hoch	Ja
Crossbow (Armbrust)	30	Bogensch.	Sehr langsam	Hoch	Ja
Heavy Crossbow (Schwere Armbrust)	40	Bogensch.	Sehr langsam	Sehr hoch	Ja
Practice Bow (Übungsbogen)	10	Bogensch.	Sehr langsam	Gering	Ja

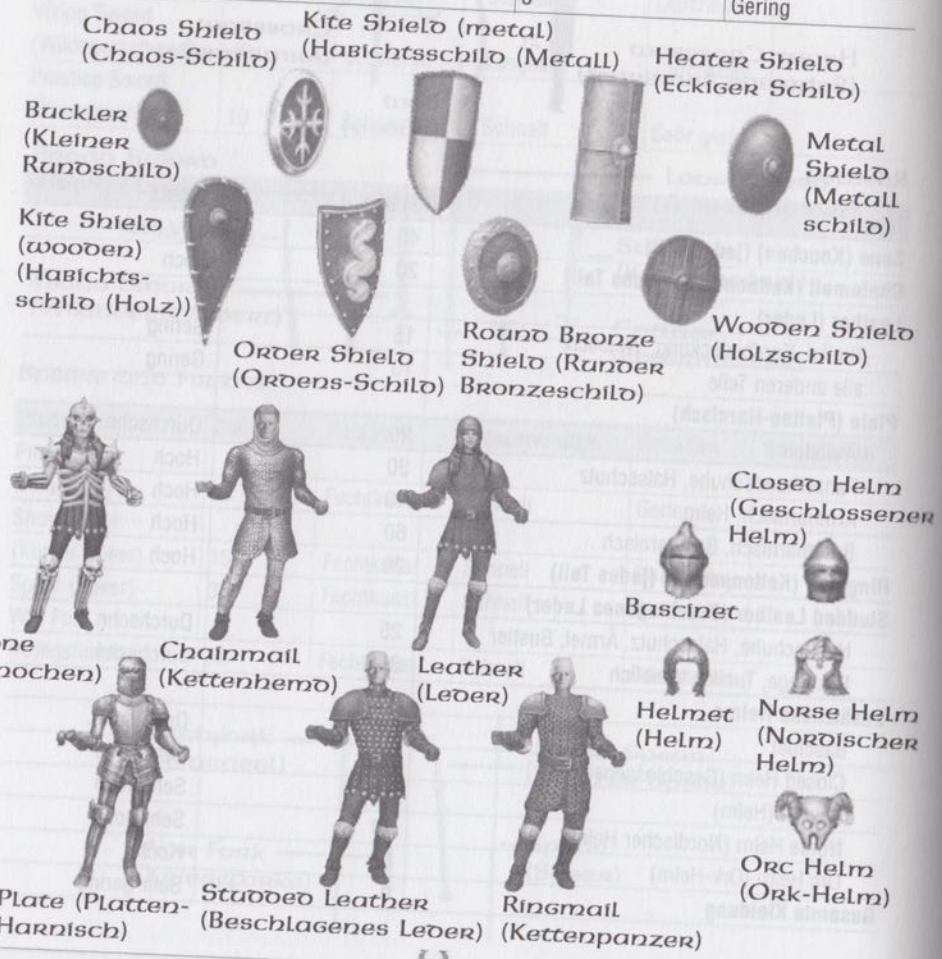


Rüstung

Type	Stärke	Schutz
Bone (Knochen) (jedes Teil)	40	Sehr hoch
Chainmail (Kettenhemd) (jedes Teil)	20	Hoch
Leather (Leder)		
Tunika, Kopfbedeckung, Weiblich	15	Gering
alle anderen Teile	10	Gering
Plate (Platten-Harnisch)		
Weiblich	20	Durchschn.
Panzerhandschuhe, Halsschutz	30	Hoch
Armharnisch, Helm	40	Hoch
Brustharnisch, Beinharnisch	60	Hoch
Ringmail (Kettenpanzer) (jedes Teil)	20	Hoch
Studded Leather (Beschlagenes Leder)		
Handschuhe, Halsschutz, Ärmel, Bustier	25	Durchschn.
Beinlinge, Tunika, Weiblich	35	Durchschn.
Zusätzliche Helme		
Bascinet	10	Durchschn.
Closed Helm (Geschlossener Helm)	40	Sehr hoch
Helmet (Helm)	40	Sehr hoch
Norse Helm (Nordischer Helm)	40	Sehr hoch
Orc Helm (Ork-Helm)	0	Hoch
Gesamte Kleidung	0	Sehr gering

Schilder

Typ	Stärke	Schutz
Buckler (Kleiner Rundschild)	15	Sehr gering
Chaos Shield (Chaos-Schild)	0	Sehr hoch
Heater Shield (Eckiger Schild)	30	Hoch
Metal Shield (Metallschild)	15	Gering
Kite Shield (wooden) (Habichtsschild (Holz))	20	Durchschn.
Order Shield (Ordens-Schild)	0	Sehr hoch
Round Bronze Shield (Runder Bronzeschild)	20	Gering
Kite Shield (metal) (Habichtsschild (Metall)	30	Gering
Wooden Shield (Holzschild)	5	Gering



Magische Gegenstände

Zauberrollen und Zaubertränke sind nicht die einzigen Gegenstände, denen eine Zaubermacht innewohnt. Auf Ihren Reisen durch Britannia werden Sie bestimmt verzauberten Waffen, Rüstungen, Kleidern, Ringen, Zauberstäben, Keulen und anderen Objekten, die eine magische Wirkung haben, begegnen. Wenn Sie auf einen magischen Gegenstand stoßen, können Sie die Fähigkeit zum Identifizieren von Gegenständen darauf anwenden.

Magische Gegenstände, die selbst Zaubersprüche aussprechen können, enthalten eine bestimmte Menge dieser Zaubersprüche. Jedesmal, wenn der Gegenstand gebraucht wird, verbraucht sich eine Einheit dieser Menge. Wenn die gesamte Ladung aufgebraucht ist, zerfällt der Gegenstand. Eine Ausnahme bilden magische Waffen, die sowohl beschwören können als auch über eine andere magische Eigenschaft verfügen. In diesem Fall zerfällt der Gegenstand nicht, nachdem er seine Ladung aufgebraucht hat, sondern behält seine magische Eigenschaft.

Magische Rüstung

Eine magische Rüstung verbessert Ihre Rüstungsstärke an der Stelle bzw. den Stellen, die bedeckt ist/sind, oder verlängert die Haltbarkeit des Gegenstandes. Manche bewirken beides.

Einen Gegenstand der ersten Art erkennt man an Begriffen wie "a helmet of defense" (ein Helm der Verteidigung) oder "a breast plate of fortification" (ein Harnisch der Verstärkung). Die Begriffe reichen von defense (Verteidigung) für die schwächste Wirkung über guarding (des Schutzes), hardening (der Festigung) und fortification (der Verstärkung) bis hin zu invulnerability (der Unzerstörbarkeit) für die stärkste Wirkung.

Einen Gegenstand der zweiten Art erkennt man an Begriffen wie "a durable helmet" (ein widerstandsfähiger Helm) oder "a massive breast plate" (ein massiver Harnisch). Die Begriffe von der geringsten bis hin zur höchsten Haltbarkeitsdauer lauten: durable (widerstandsfähig), substantial (stark), massive (massiv), fortified (verstärkt) und indestructible (unzerstörbar).

Je größer die Wirkung, desto seltener gibt es einen Gegenstand mit dieser Wirkung auf der Welt.

Magische Waffen

Magische Waffen können die selben Haltbarkeitseffekte wie magische Rüstungen haben. Magie kann auch den Schaden, den die Waffe anrichtet, steigern sowie die Leistungsfähigkeit desjenigen, der sie benutzt, erhöhen.

Der Schaden, den die Waffe anrichtet, hat die folgenden Steigerungen: ruin (Untergang), might (Macht), force (Kraft), power (Wucht), vanquishing (Überwältigung).

Die Erhöhung der Leistungsfähigkeit der Waffe hat die folgenden Steigerungen: accurate (genau), surpassingly accurate (überragend genau), eminently accurate (außerordentlich genau), exceedingly accurate (äußerst genau) und supremly accurate (höchst genau).

Magische Waffen können außerdem verzaubert sein, so daß sie auf denjenigen, gegen den sie benutzt werden, eine Zauberspruch ähnliche Wirkung haben: Schwerfälligkeit, Fieberwahn, Magischer Pfeil, Schwächung, Schaden, Lähmung, Feueratem, Fluch, Mana-Entzug oder Blitz.

Magische Zauberstäbe und Keulen

Es gibt die folgenden Arten von Zauberstäben und Keulen in Britannia: Identifikation, Heilung, Schwerfälligkeit, Fieberwahn, Schwächung, Magischer Pfeil, Schaden, Gnadenvolle Genesung, Drachenatem (Feuerball), Donner (Blitz) und Magiers Fluch (Mana-Entzug).

Magische Kleidung

Magische Kleidung kann die folgende Wirkung haben: Nachtaugen, Schutz, Beweglichkeit, Klugheit, Stärke, Unsichtbarkeit, Zauberspruchabwehr, Fieberwahn, Schwerfälligkeit, Schwäche, Segnungen, Fluch.

Magische Ringe

In Britannia sind nur zwei Arten von magischen Ringen bekannt – ein Ring zum Teleportieren und ein Ring der Unsichtbarkeit.

Karten der Städte

Kartensymbole

Richtungen. Alle Karten sind genordet. Der Schlüssel zu jeder Karte weist für alle Örtlichkeiten Kompaßrichtungen auf – [NW], [SO] usw. Diese Richtungen entsprechen den Hauptbereichen der Karte dieser Stadt. (Siehe oben.)

Wegweiser geben die Richtung an, der Sie folgen müssen, wenn Sie zur Nachbarstadt reisen wollen.

Kartenschlüssel

Die Kartenschlüssel sind in Kategorien unterteilt. Jede beinhaltet eine Liste von Örtlichkeiten, die mit Symbolen und einer Kompaßrichtung markiert sind (siehe oben). Der Buchstabe innerhalb jedes Symbols verweist auf die Kategorie, während die Zahl eine bestimmte Örtlichkeit innerhalb dieser Kategorie kennzeichnet (S1 ist der erste Laden, S2 der zweite Laden, usw.).

- A# Waffen & Rüstungen
- C# Städtisches & Gemeinwesen
- E# Unterhaltung
- F# Nahrungsmittel & Ausrüstung
- G# Gilden
- H# Heilung
- M# Magie
- S# Läden
- T# Tavernen, Kneipen & Hilfe für Reisende
- U# Einzigartige Örtlichkeiten

Mehrfach vorkommende Örtlichkeiten werden durch zwei Buchstaben gekennzeichnet: (CC) Friedhof, (CG) Stadttor, (CP) Wachposten, (CS) Stall, (CW) Kaufhaus und (GC) Gildenhalle des Beraters.

5A 5B Teleporter sind am Eintrittsort mit Zahlen (ein schwarzes Kästchen mit einer weißen Zahl, der ein "A" folgt) und am Austrittsort (ein weißes Kästchen mit der gleichen Nummer, der ein "B" folgt) versehen. Einige Teleporter (gekennzeichnet mit "2", "3" usw.) ermöglichen das Reisen in beide Richtungen.

Britain (West)

Key to Both Maps (West and East): Kartenschlüssel für West und Ost

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) The Lord's Arms (Schmied) [W]
(A2) The Hammer and Anvil (Schmied) [NW]
(A3) Quality Fletching (Bogenmacher) [C]
(A4) Strength and Steel (Waffenschmied) [C]
(A5) Heavy Metal Armourer [C]
(A6) Artistic Armour [SO]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) The First Bank of Britain [SW]
(C2) Barracks [W]
(C3) Britain Public Library [W]
(C4) The First Library of Britain [S]
(C5) Customs [S]
(C6) The Bucking Horse Stables [N]
(C7) Another Bank of Britain [E]
(CS) Stables [W, SW]
(CW) Warehouse [S, SO]
(CC) Cemetery [NW]
(CP) Guard Post [SW, C (x2)]
(CG) Main Gate [C]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) The King's Men Theater [C]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

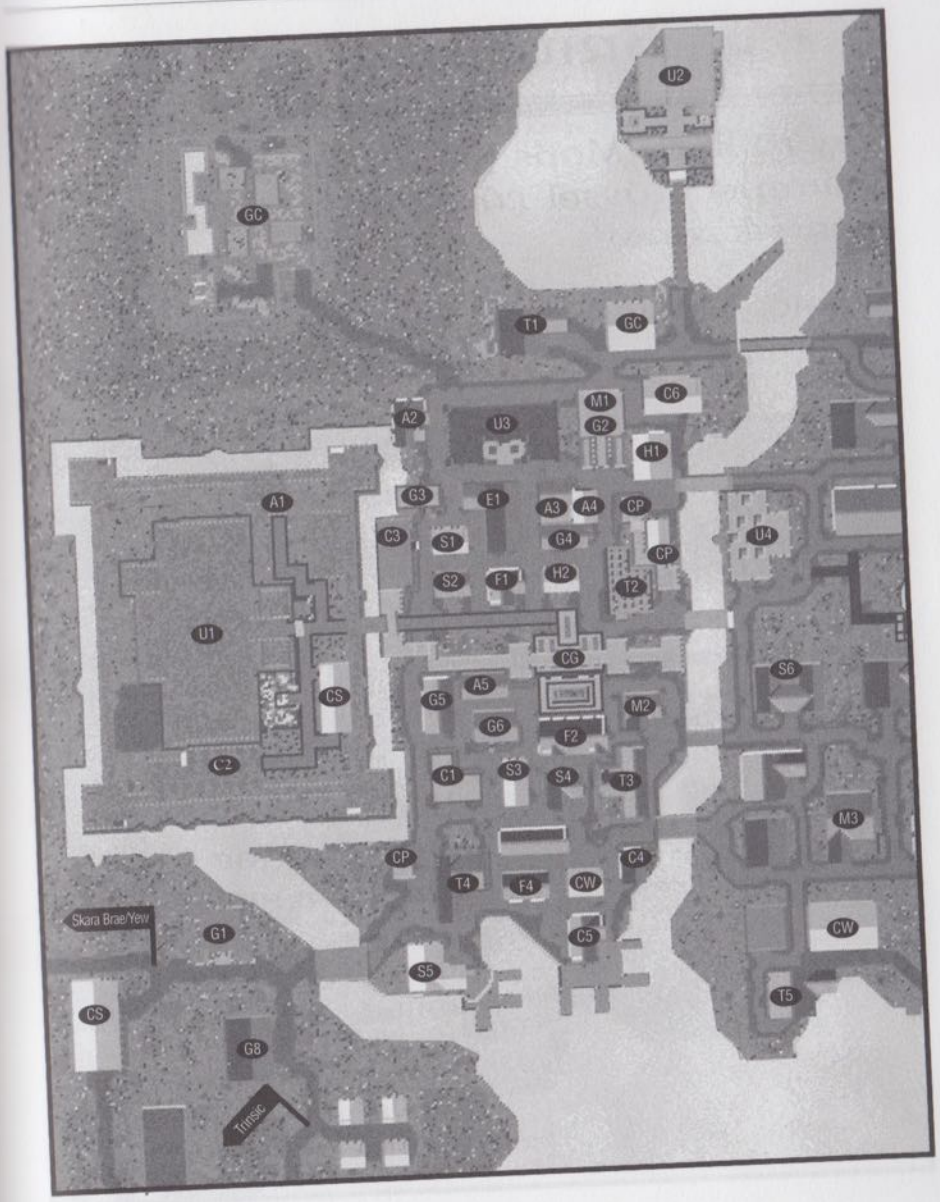
(F1) Good Eats (Bäcker) [C]
(F2) Britain's Premier Provisioner and Fish Shope [C]
(F3) Profuse Provisions [SO]
(F4) The Cleaver (Metzger) [S]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [N, SO]
(G1) Warriors' Guild [SW]
(G2) The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild [N]
(G3) Mining Cooperative [NW]
(G4) Merchants' Guild [C]
(G5) Order of Engineers [W]
(G6) Artists' Guild [C]
(G7) Cavalry Guild [NE]
(G8) Britain's Blacksmith Guild [SW]

Healing: Heilung

(H1) Britannia Animal Care (Tierklinik) [N]
(H2) Healer of Britain [C]



Britain (Ost)

Key to Both Maps (continued): Kartenschlüssel für West und Ost (Fortsetzung)

Magic: Magie

(M1) The Sorcerer's Delight: Shop, Library and Guild [N]
(M2) Ethereal Goods (Magier) [C]
(M3) Sage Advice (Magier) [SO]
(M4) Incantations and Enchantments (Magier) [O]

Shops: Läden

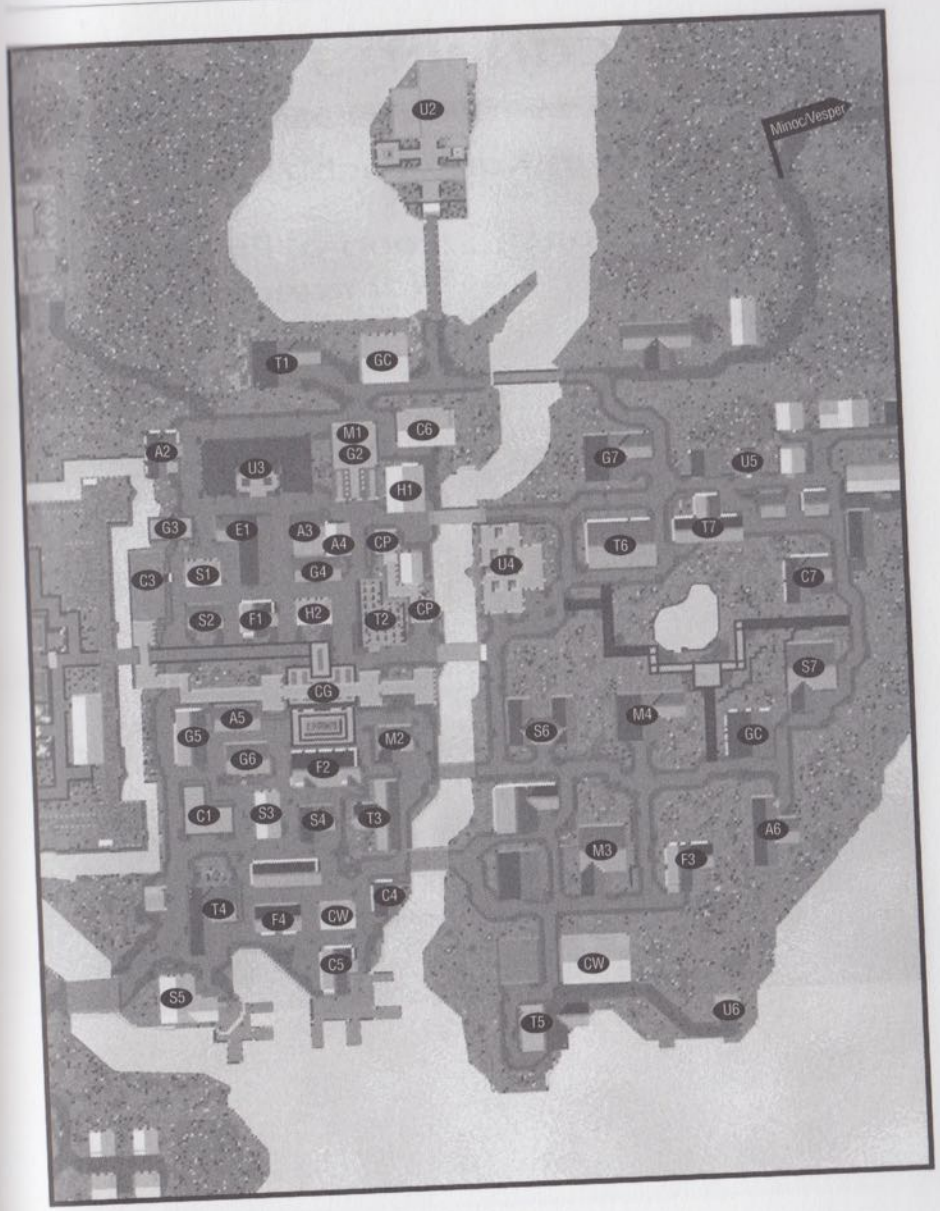
(S1) The Saw Horse (Holzbearbeitung) [W]
(S2) The Best Hides of Britain (Gerber) [W]
(S3) Premier Gems (Juwelier) [S]
(S4) The Lord's Clothiers (Schneider) [S]
(S5) The Oaken Oar (Schiffbauer) [SW]
(S6) The Right Fit (Schneider) [O]
(S7) A Girl's Best Friend (Juwelier) [O]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The North Side Inn [N]
(T2) Sweet Dreams (Gasthof) [C]
(T3) The Blue Boar (Taverne) [S]
(T4) The Cat's Lair (Taverne) [SW]
(T5) The Unicorn's Horn (Taverne) [SO]
(T6) The Wayfarer's Inn [O]
(T7) The Salty Dog (Taverne) [O]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Lord British's Castle [W]
(U2) Blackthorn's Castle [N]
(U3) Lord British's Conservatory of Music [N]
(U4) The Chamber of Virtue (Tempel) [O]
(U5) Gazebo [NO]
(U6) The Watch Tower [SO]



Buccaneer's Den

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Cutlass Smithing – (Schmied)

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Violente Woodworks – (Holzarbeiten)

(C2) Bath House

(C3) Buccaneer's Den – (Gerber, Lederarbeiten)

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Peg Leg Inn – (Gasthof)

(F2) The Pirate's Plunder – (Taverne)

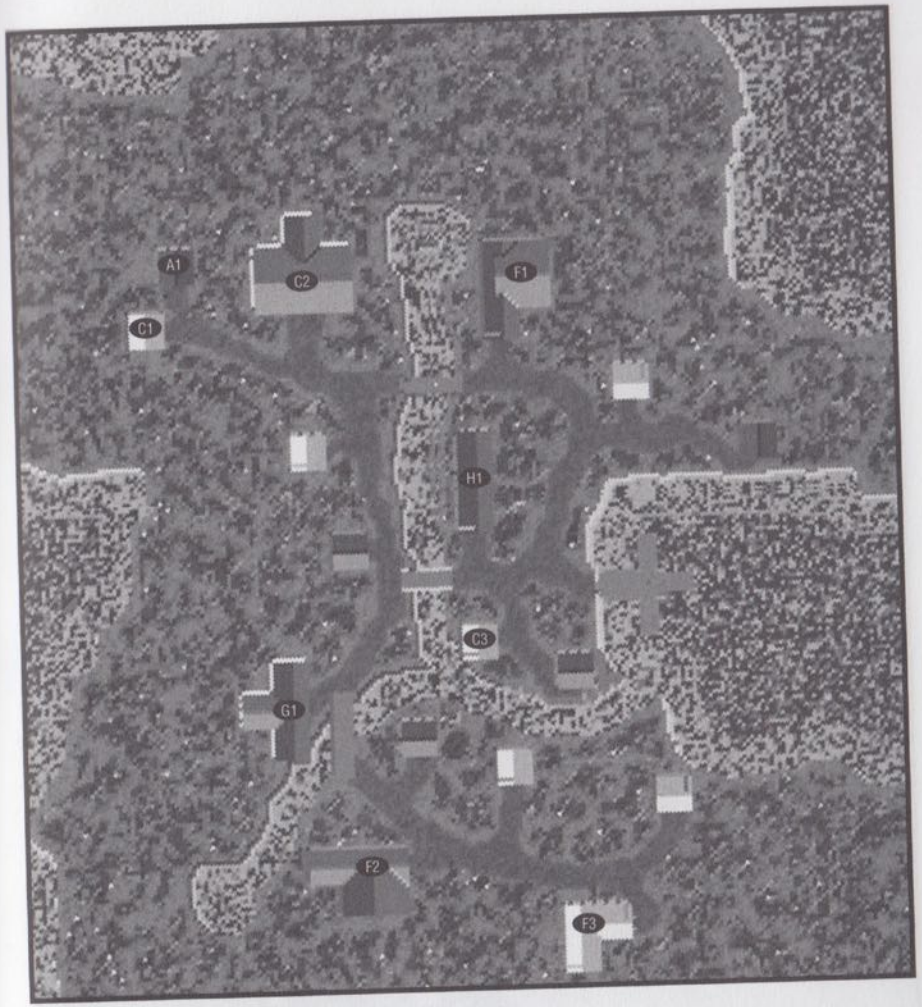
(F3) Pirate's Provisioner – (Kramladen)

Guilds: Gilden

(G1) Pirate's Den – (Gilde)

Healers: Heiler

(H1) Healer of Buccaneer's Den – (Heiler)



Cove

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) The Warrior's Supplies

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Dock
(C2) City Gate (Stadttor)
(C3) Guard Post (Wachposten)

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

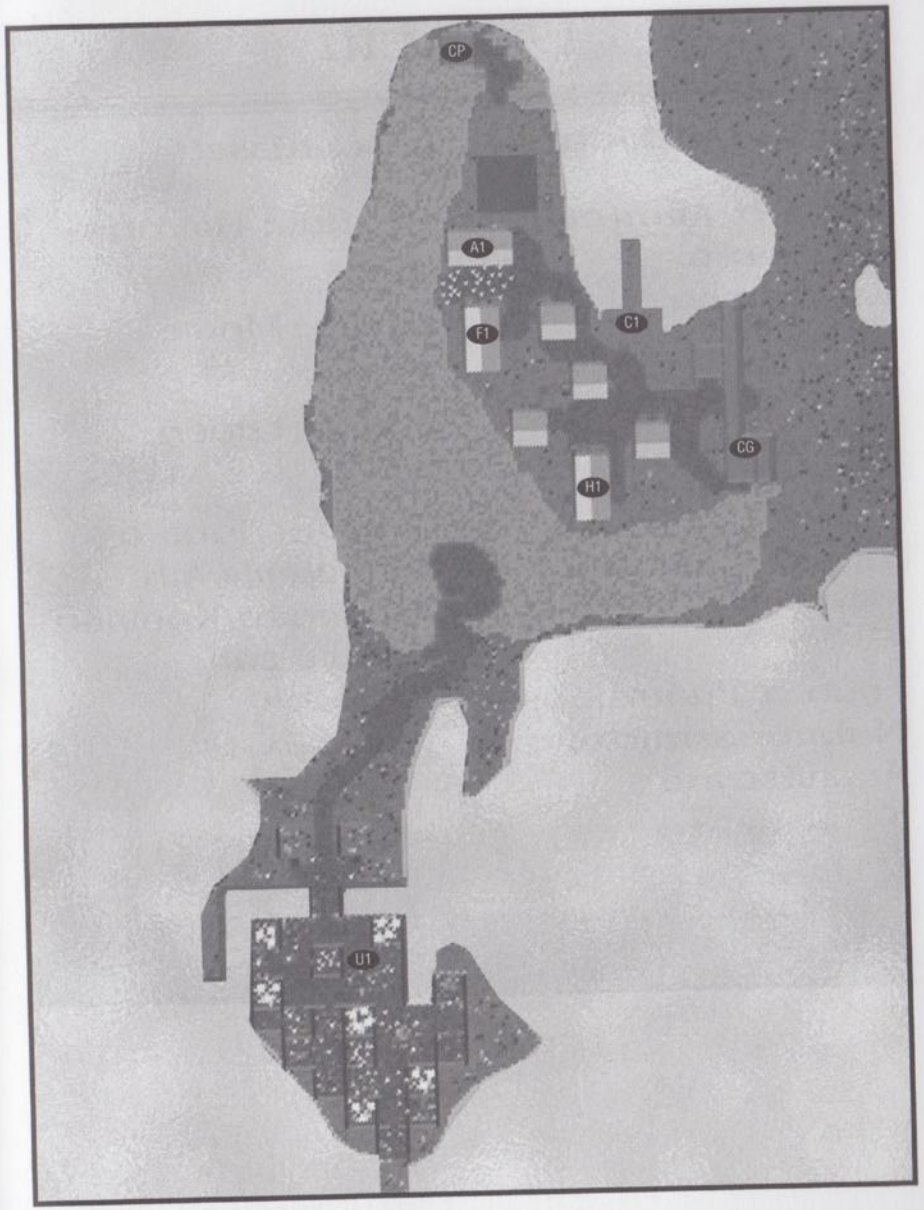
(F1) The Farmer's Market

Healing: Heilung

(H1) The Healing Hand

Unique

(U1) Orc Fort



Delucia

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Zoot's Hammer [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Watch Tower and Keep [N]
(C2) Ye Olde Eleventh Bank [C]
(CG) Watch Gates [O, NW, SO]
(CS) Stables (Stall) [O]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Supply Depot [C]

Healing: Heilung

(H1) Healer (Heiler) [W]

Magic: Magie

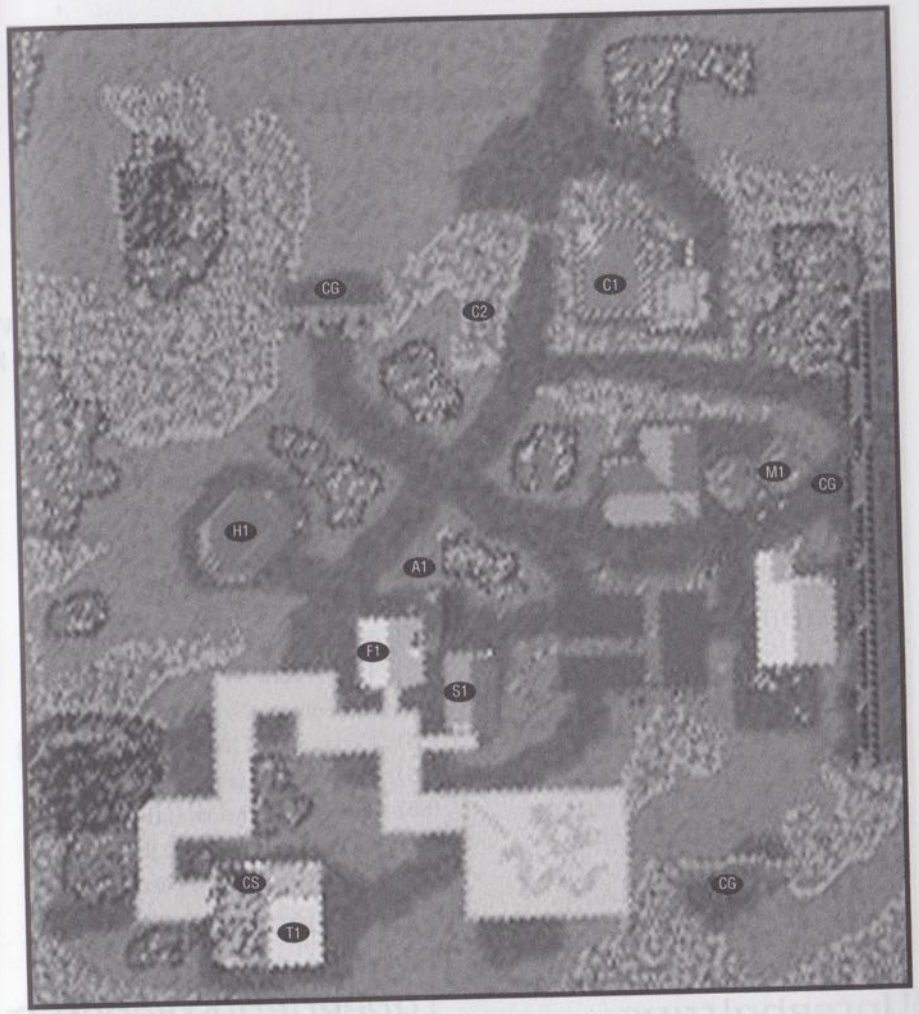
(M1) Hut o' Magic's [O]

Shops: Läden

(S1) Tailor (Schneider) [C]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Barely Inn [SW]



Jhelom

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) First Defense (Schmied)[N]
(A2) Second Skin (Waffenschmied)[N]
(A3) Jhelom Armoury [O]
(A4) Warrior's Bounty (Schmied) [C]
(A5) Deadly Intentions (Waffen) [NW]
(A6) Call to Arms (Waffen) [O]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Storage (Lager) [S]
(C2) Docks [NO, C, S, W]
(C3) Jhelom Library (Bibliothek) [C]
(CC) Cemetery (Friedhof)[NW]
(CG) City Gate (Stadttor) [C, NO]
(CP) Guard Post (Wachposten) [C]
(CW) Warehouse (Warenhaus) [C]
(S2) Jhelom Bank and Jeweler (Bank und Juwelier[W]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) Performing Arts Centre [S]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Baker's Dozen (Bäcker) [NW]
(F2) Needful Things (Kramladen) [C]
(F3) Finest Cuts (Metzger) [S]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [S]
(G1) Brother's in Arms Warriors' Guild [NW]
(G2) Hand of Death (Gilde der Waffenschmiede) [C]
(G3) Farmer's Market (Gilde) [C]

Healing/Magic: Heilung/Magie

(H1) Jhelom Healer [C]
(M2) Jhelom Mage [S]

Shops: Läden

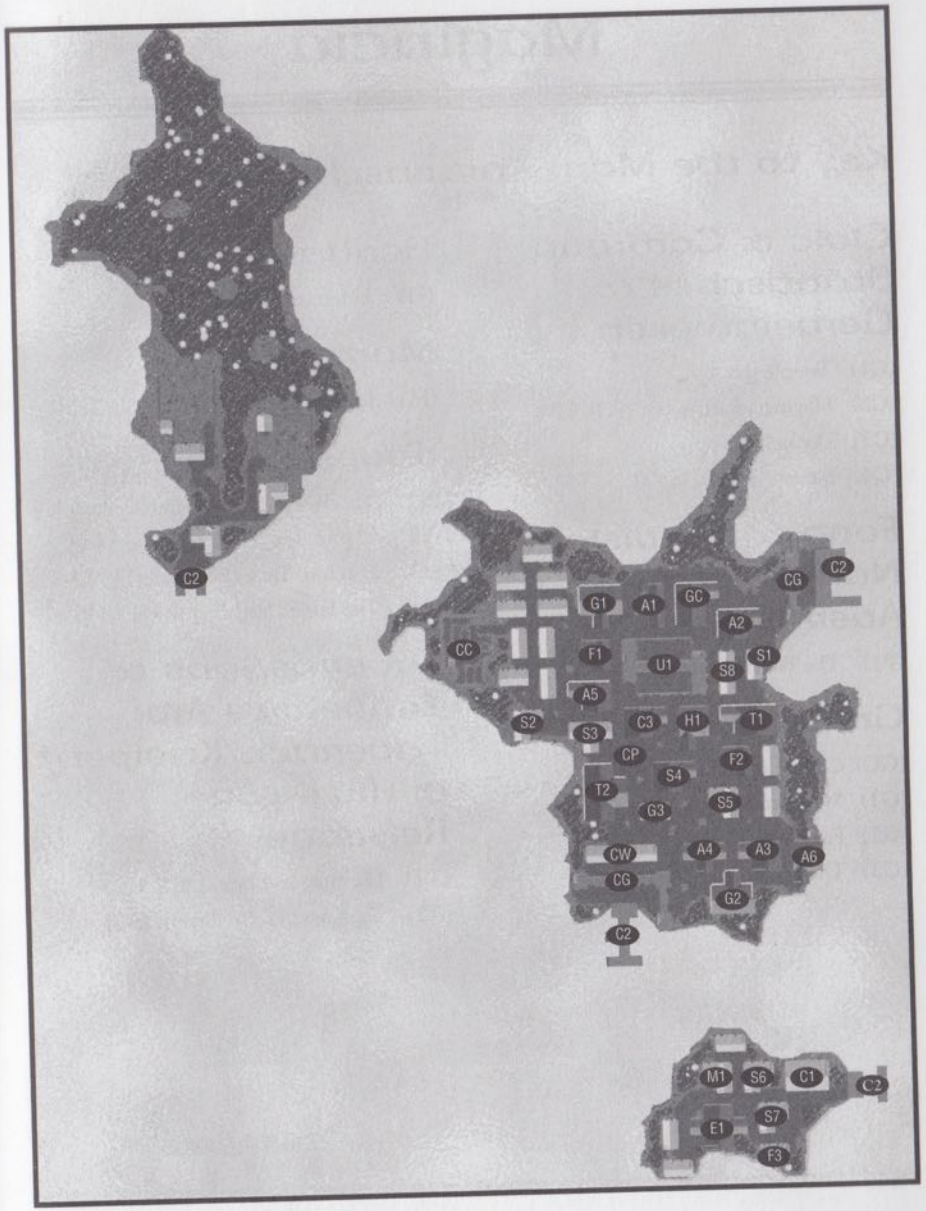
(S1) Sailor's Keeper (Schiffsbauer) [NO]
(S2) Jhelom Bank and Jeweler [W]
(S3) Adventurer's Needle (Schneider) [W]
(S4) Gadgets and Things (Handwerker) [C]
(S5) From Tree to Yew (Holzarbeiten) [C]
(S6) The Pearl of Jhelom (Juwelier) [S]
(S7) Jhelom's Fine Tailoring [S]
(S8) Ocean's Treasure (Fischer)[N]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Horse's Head (Taverne) [O]
(T2) The Morning Star Inn [W]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Jhelom Dueling Pit [N]



Magincia

Key to the Map: Kartenschlüssel

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Temple [NO]
(C2) Magincia Parliament [SO]
(C3) Docks [SW]
(C4) Bank of Magincia [O]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Baker's Dozen [SO]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [C]
(G1) Magencia Miner's Guild [W]
(G2) Fishermen's Guild & Supplies [S]
(G3) The Merchants' Guild [S]

Healing: Heilung

(H1) Healer of Magencia [S]

Magic: Magie

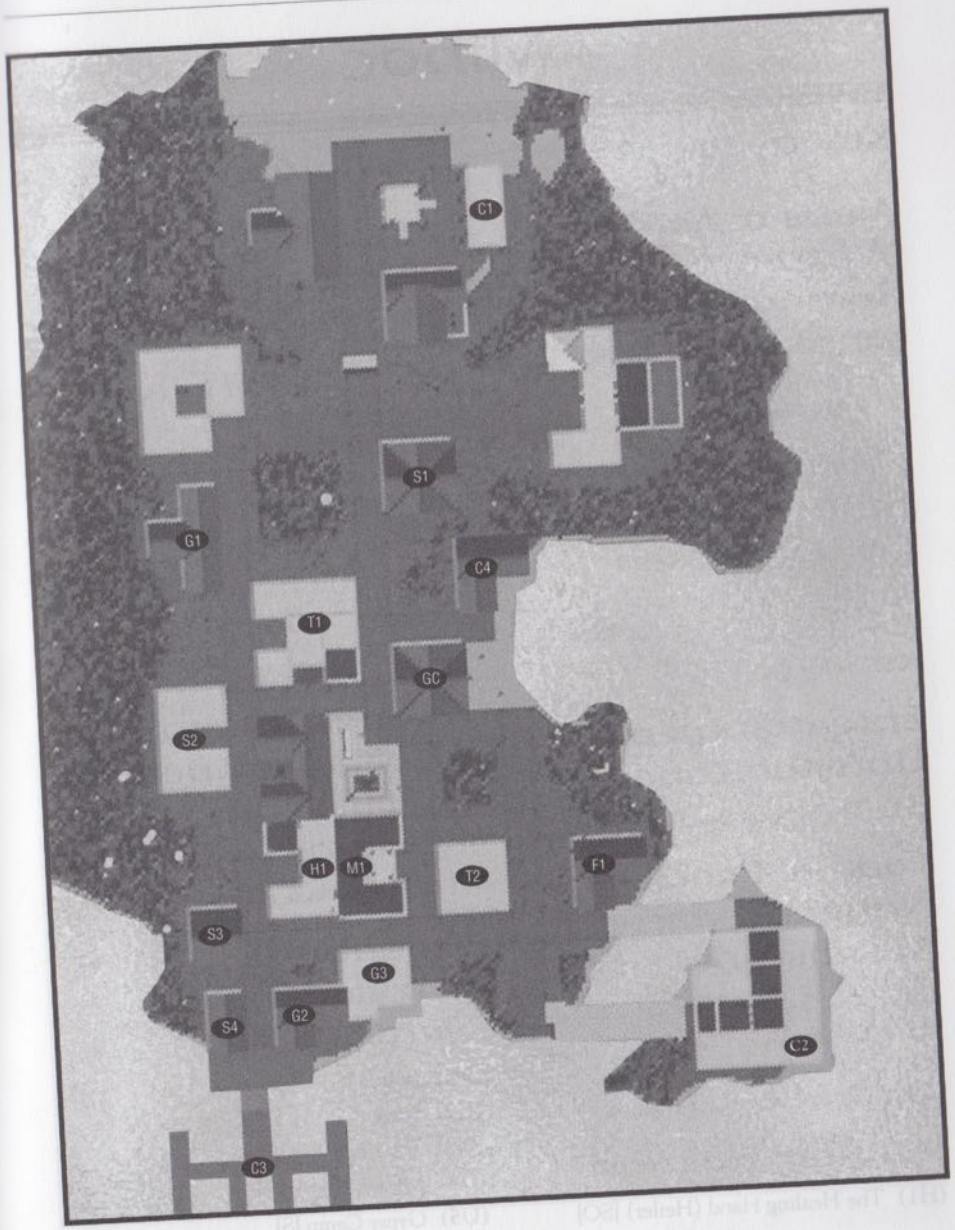
(M1) Magencia's Magicka [S]

Shops: Läden

(S1) The Tic-Toc Shop (Handwerker) [O]
(S2) The Family Jewels (Juwelier) [W]
(S3) Stitchin' Time (Schneider) [SW]
(S4) The Furled Sail (Schiffsbauer) [SW]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Stag and Lion Inn [C]
(T2) The Great Horns Tavern [SO]



Minoc

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) The Forgery (Schmied) [S]

(A2) Warrior's Battle Gear (Waffenschmied) [S]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Minoc Town Hall [W]

(C2) Bank of Minoc [S]

(CS) Stable [N]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) The Mystical Lute (Musikhalle) [SW]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Slaughtered Cow (Metzger) [NW]

(F2) The Old Miner's Supplies (Kramladen) [N]

(F3) The Survival Shop (Kramladen) [S]

Healing: Heilung

(H1) The Healing Hand (Heiler) [SO]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [N]

(G1) The New World Order (Kriegergilde) [N]

(G2) The Golden Pick Axe (Bergbaugenossenschaft) [N]

(G3) The Matewan (Bergbaugilde) [C]

Shops: Läden

(S1) Gears and Gadgets (Handwerker) [N]

(S2) The Oak Throne (Architekt) [C]

(S3) The Stretched Hide (Gerber) [C]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Barnacle (Taverne) [N]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

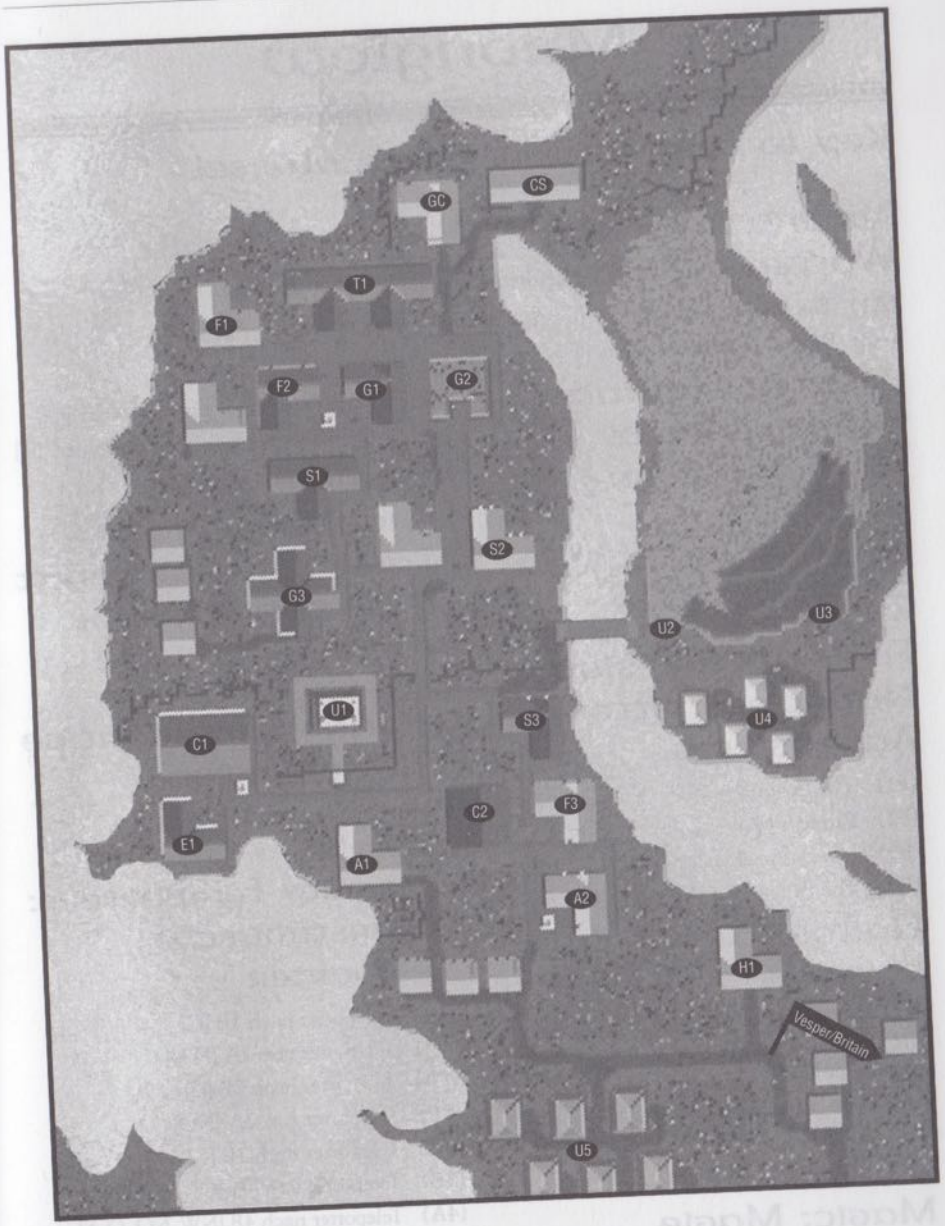
(U1) Statue [C]

(U2) Cave [O]

(U3) Mt. Kendall [O]

(U4) Mining Camp [O]

(U5) Gypsy Camp [S]



Moonglow

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) The Mighty Axe (Waffen)[NW]
(A2) Second Defense Armoury [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(CC) Cemetery [S]
(C1) Lycaeum [NW]
(C2) Moongate [C]
(C3) First Bank of Moonglow [C]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Scholar's Goods (Kramladen) [C]
(F2) Farmer's Market [C]
(F3) Mage's Bread (Bäcker) [C]
(F4) The Fatted Calf (Metzger) [C]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [C]
(G1) Encyclopedia Magicka (Magiergilde)[C]
(G2) Moonglow Academy of Arts (Künstlergilde) [C]
(G3) The Sorcerer's Guild [SO]
(G4) Tinker's Guild [C]
(G5) Illusionist's Guild [O]

Magic: Magie

(M1) Moonglow Reagent Shop [C]
(M2) Moonglow's Finest Alchemy [C]

Healing: Heilung

(H1) Moonglow Healer [C]

Shops: Läden

(S1) Scholar's Cut (Schneider) [C]
(S2) The Mage's Seat (Holzarbeiten)[C]
(S3) Herbal Splendor (Pflanzenkenner) [C]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

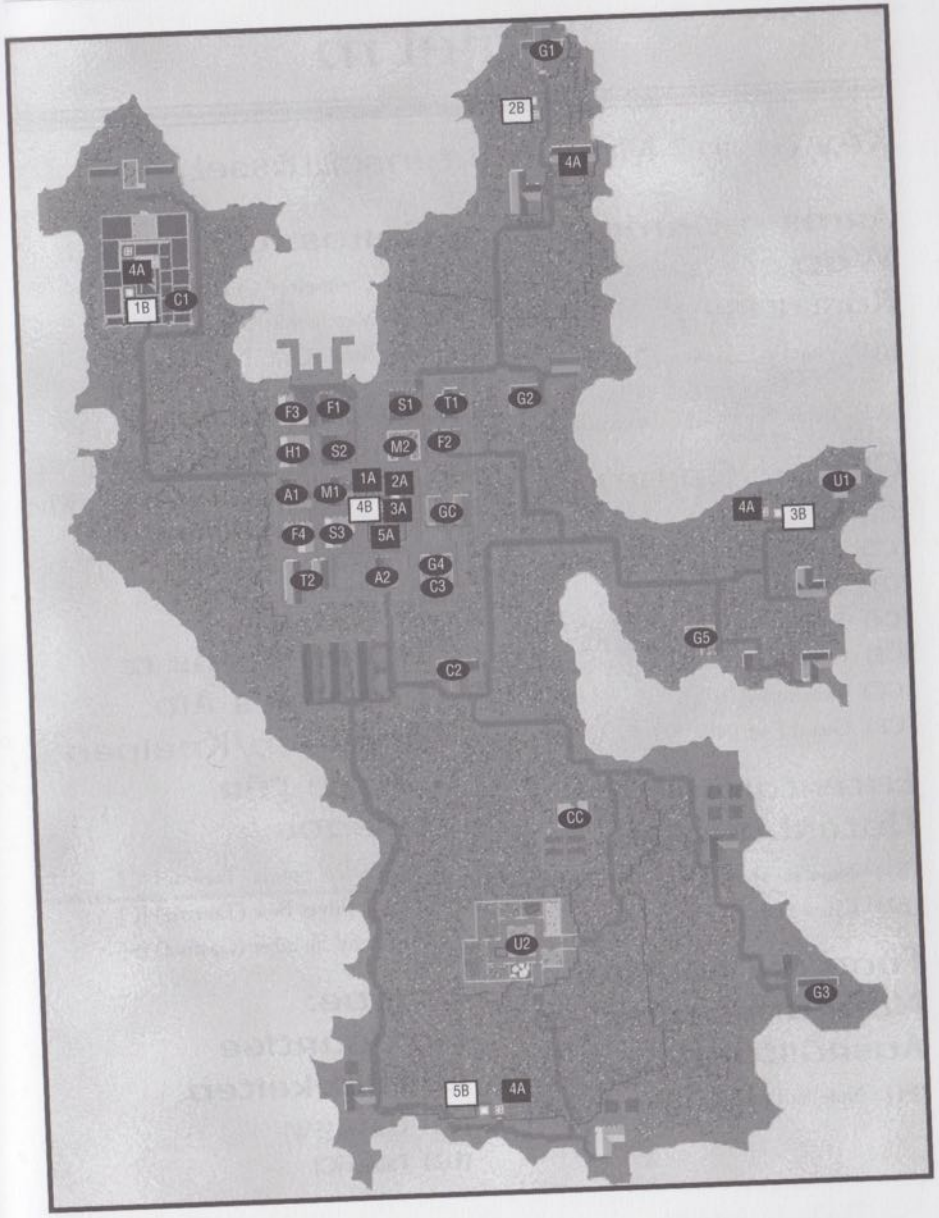
(T1) Moonglow Student Hostel [C]
(T2) The Scholar's Inn [C]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Telescope [O]
(U2) Zoo [S]

Intracity Teleporters: Innerstädtische Teleporter

(1A) Teleporter nach 1B [C]
(1B) Teleporter von 1A [NW]
(2A) Teleporter nach 2B [C]
(2B) Teleporter von 2A [NO]
(3A) Teleporter nach 3B [C]
(3B) Teleporter von 3A [O]
(4A) Teleporter nach 4B [NW, NO, O, S]
(4B) Teleporter von 4A [C]
(5A) Teleporter nach 5B [C]
(5B) Teleporter von 5A [S]



Nujel'm

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Nujel'm Blacksmith (Marktbude) [NW]
(A2) Public Smithing (Marktbude) [NW]

Civic & Common

(C1) Debtor's Prison [S]
(C2) Dock [SO]
(C3) Bank of Nujel'm [SO]
(C4) Jail [S]
(C5) Court [S]
(CC) Cemetery [NW]
(CP) Guard Post [NW, N (x2), W (x2)]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) Nujel'm Theater [C]
(E2) Chess Board [S]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Nujel'm Butcher (Marktbude) [NW]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [NO]
(G1) Merchant's Association [S]
(G2) Bardic Guild [N]

Shops: Läden

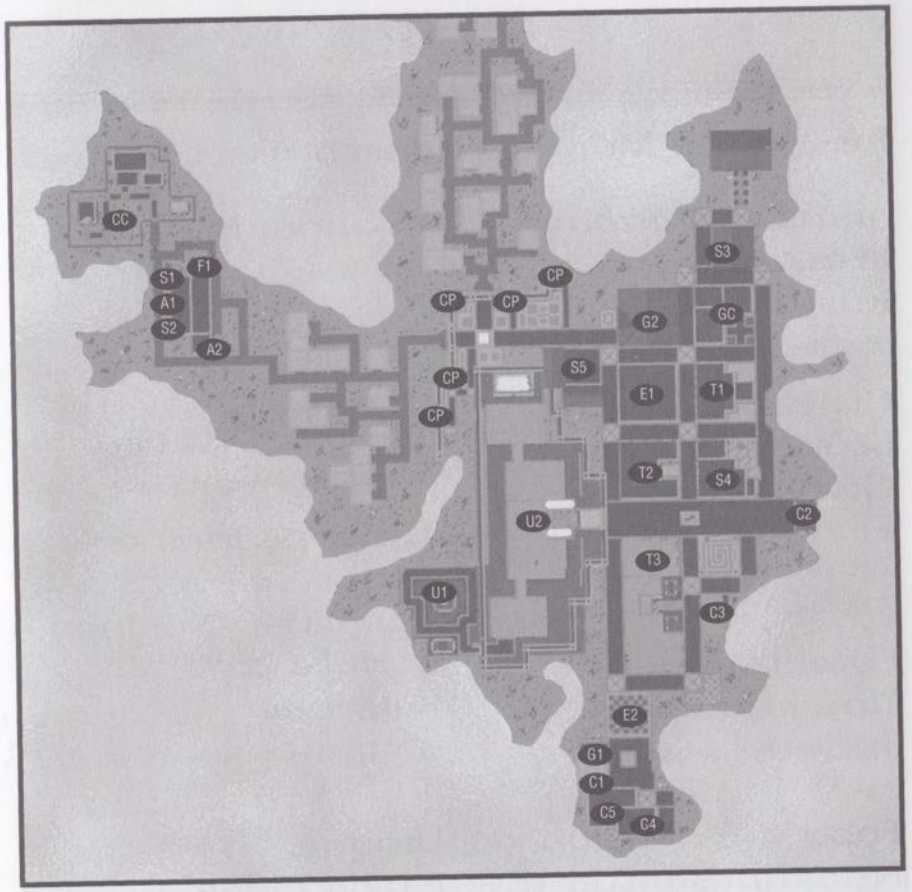
(S1) Nujel'm Tannery (Marktbude) [NW]
(S2) Nujel'm Bowyer (Marktbude) [NW]
(S3) Jewel of the Isle [NO]
(S4) Tailor of the Isle [O]
(S5) Seaborne Ships [C]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) Mystical Spirits (Taverne) [O]
(T2) The Silver Bow (Taverne) [C]
(T3) Restful Slumber (Gasthof) [S]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Garden [SW]
(U2) Palace [C]



Ocllo

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Hammer & Steel Smithy [W]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Ocllo Public Library [NW]
(C2) Docks [S]
(C3) Bank of Ocllo [N]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) The First Academy of Music (Theater) [N]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Now You're Cookin' (Bäcker) [W]
(F2) Last Chance Provisioners [W]
(F3) Sweet Meat (Metzger) [S]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [N]
(G1) The Sorcerer's Guild [NW]
(G2) The Bardic Guild [N]

Healing: Heilung

(H1) Healer of Ocllo [W]

Shops: Läden

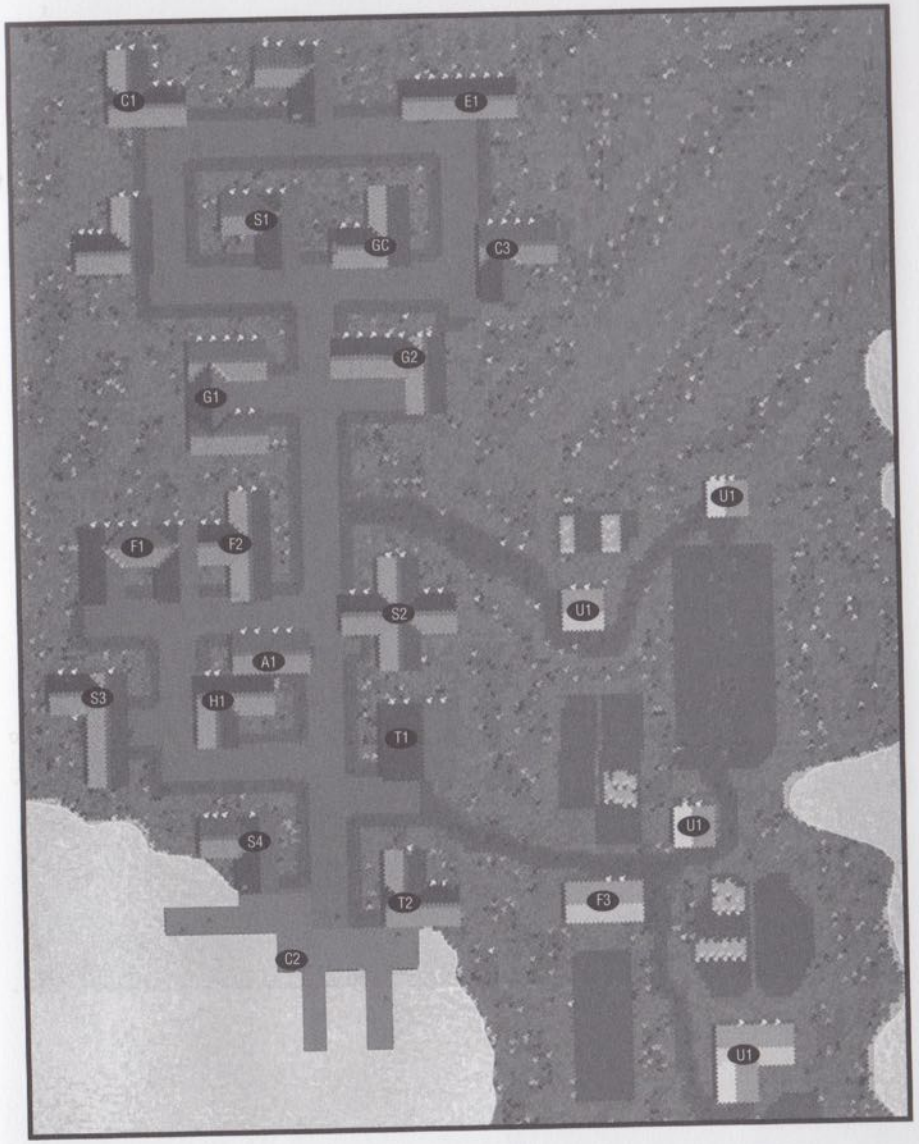
(S1) Paint and More (Maler) [NW]
(S2) A Stitch in Time (Schneider) [C]
(S3) Better Leather Tannery [W]
(S4) Anchors Aweigh (Schiffsbauer) [SW]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Bountiful Harvest (Gasthof) [C]
(T2) The Albatross (Taverne) [S]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Farm [O (x2), SO (x2)]



Papua

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) The Revenge Shope (Schmied) [SO]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Ye Olde Loan & Savings [NW]
(C2) Docks [SO]
(CS) Southside Stables [SW]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Southside Butchery [SW]
(F2) Adventure Outfitters [S]
(F3) Nature's Best Baked Goods [C]

Healing: Heilung

(H1) The Healing Hand [C]

Magic: Magie

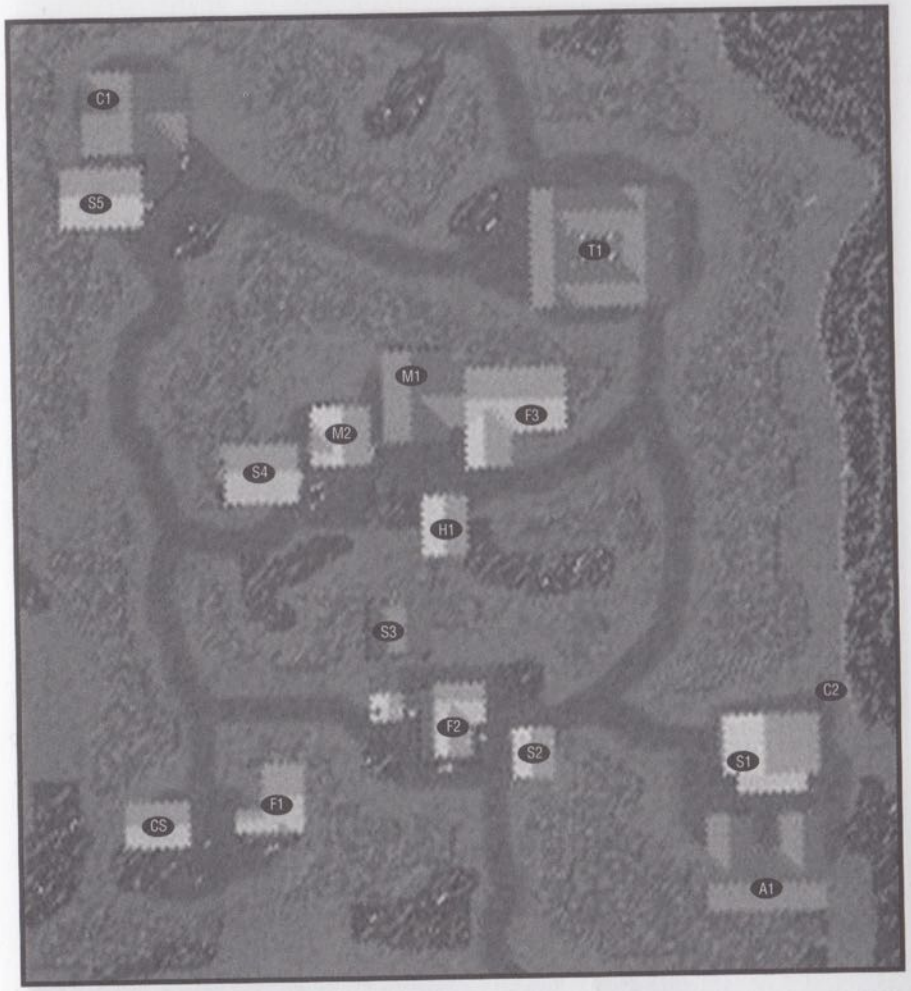
(M1) Tricks of the Trade [C]
(M2) The Reagent Shope [C]

Shops: Läden

(S1) Pier 39 (Schiffsbauer) [SO]
(S2) Tailor [S]
(S3) Tinker's Paradise [S]
(S4) The Carpentry House [C]
(S5) Strange Rocks (Juwelier) [NW]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Just Inn [NO]



Serpent's Hold

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Serpent's Arms (Waffen) [C]
(A2) Blacksmith [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Dock [C (x2)]
(C2) Island Stables [SW]
(C3) Barracks [NO]
(C4) Bank [SW]
(CS) Serpent's Hold Stablery [O]
(CP) Guard Post [N, NO, W, C, S, SO]
(CG) City Gate [N]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Plenty O' Dough (Bäcker) [N]
(F2) Supplies [N]
(F3) Serpent's Hold Meats (Metzger) [SW]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [N]
(G1) The Warriors' Guild [O]
(G2) Serpent Warriors [NO]

Healing: Heilung

(H1) Healer [N]
(H2) Serpent's Hold Healer [C]

Magic: Magie

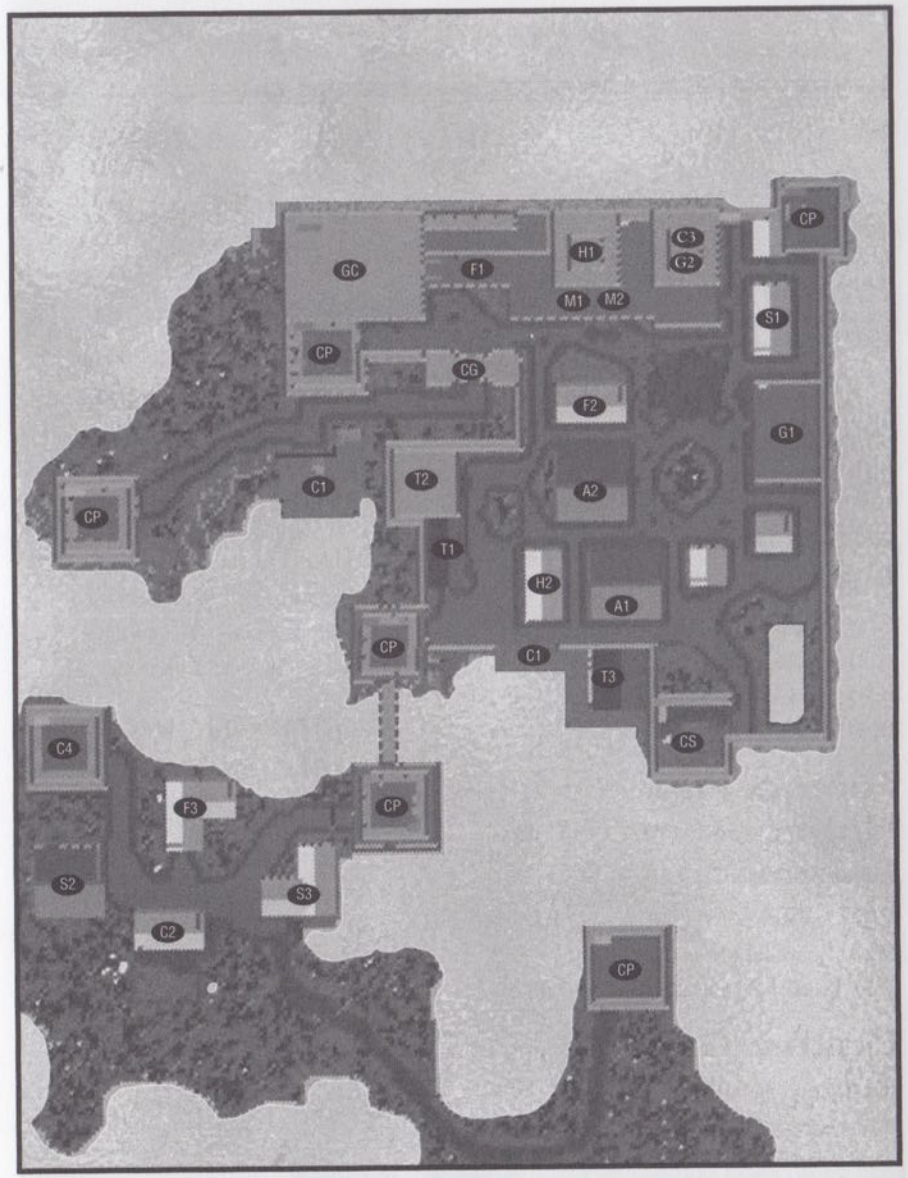
(M1) Serpent's Spells [N]
(M2) Britainnian Herbs [N]

Shops: Läden

(S1) Silver Serpent Bows [NO]
(S2) Silver Serpent Tailors [SW]
(S3) Tinker of the Isle [S]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Dog and Lion Pub [C]
(T2) The Broken Arrow Inn [C]
(T3) Fisherman's Brew [C]



Skara Brae

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) More Than Just Mail (Waffenschmied) [N]
(A2) Gore Galore (Waffen) [NO]
(A3) On Guard Armoury [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Skara Brae Town Hall [W]
(C2) Docks [S, SE]
(C3) Bank of Skara Brae [N]
(CS) Stable [NW]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Farmer's Market [N]
(F2) Bountiful Meats (Metzger) [C]
(F3) Sundry Supplies (Kramladen) [S]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [N]
(G1) Rangers' Guild [NW]

Healing: Heilung

(H1) Healer of Skara Brae [C]

Magic: Magie

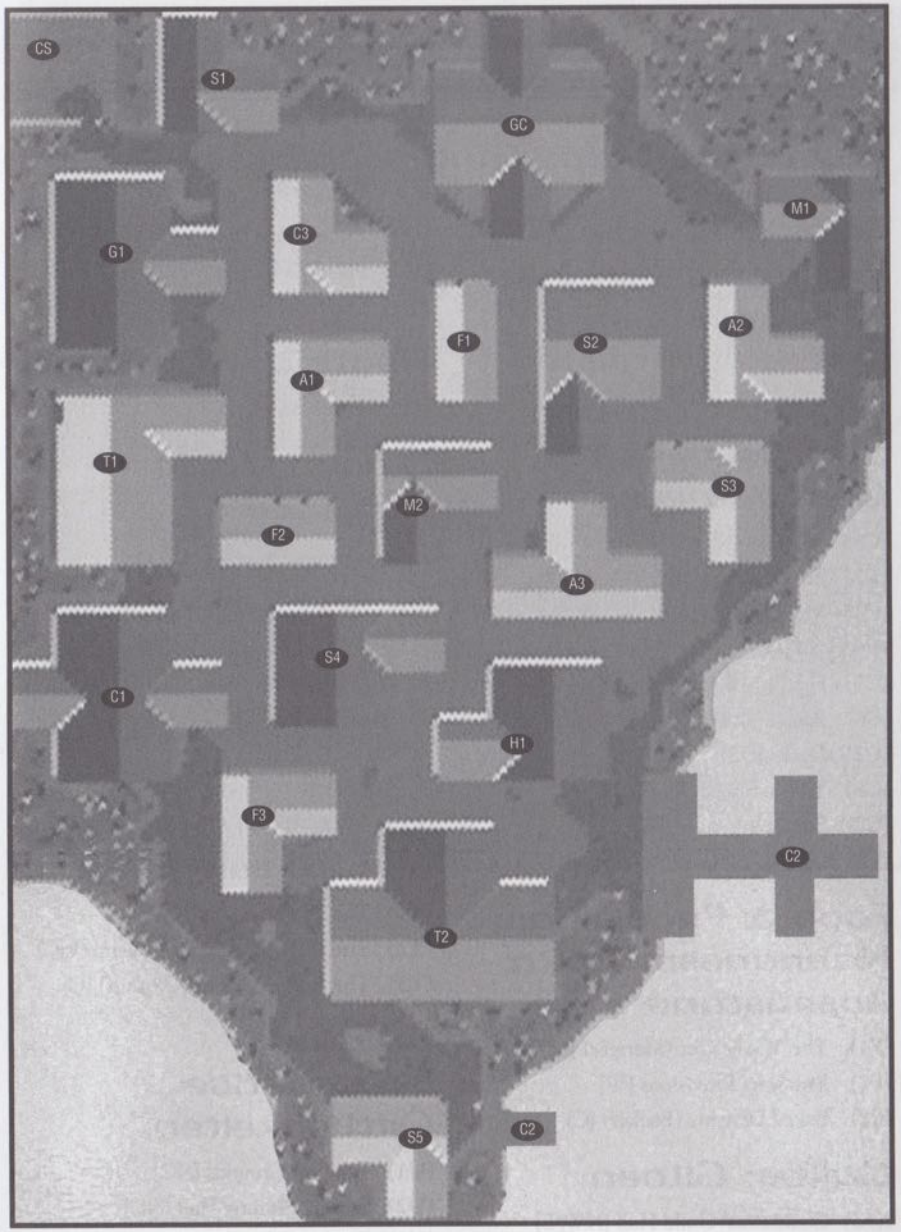
(M1) Mystic Treasure (Reagenzien) [NO]
(M2) Mage's Menagerie (Magierladen) [C]

Shops: Läden

(S1) Beasts of Burden (Versorgungsgüter für Tiere) [NW]
(S2) Builder's Delight (Zimmermann) [N]
(S3) Shear Pleasure (Schneider) [O]
(S4) Bloody Bowman (Bogenmacher) [C]
(S5) Superior Ships (Schiffsbauer) [S]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Shattered Skull (Taverne) [W]
(T2) The Falconer's Inn [S]



Trinsic

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Shining Path Armoury [N]
(A2) Honorable Arms (Waffen) [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Barracks [N]
(C2) Trinsic Royal Bank [N]
(C3) Meeting Hall [N]
(C4) Jail [W]
(C5) First Trinsic Stablery [C]
(C6) Bank of Britannia: Trinsic Branch [SW]
(C7) Docks [SO]
(C8) Trinsic Stablery [NW]
(CG) Smuggler's Gate [SO]
(CP) Guard Post [NW (x2), W, SO, O]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Trinsic Cut (Metzger) [SO]
(F2) Britannia Provisions [W]
(F3) Baked Delights (Bäcker) [C]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [NW, S]
(G1) Tinkers' Guild [NW]
(G2) Brotherhood of Trinsic (Kriegergilde) [N]
(G3) Paladin's Library [NO]
(G4) Sons of the Sea (Fischergilde) [SO]

Healing: Heilung

(H1) Trinsic Healer [C]

Magic: Magie

(M1) Encyclopedia Magicka [NW]

Shops: Läden

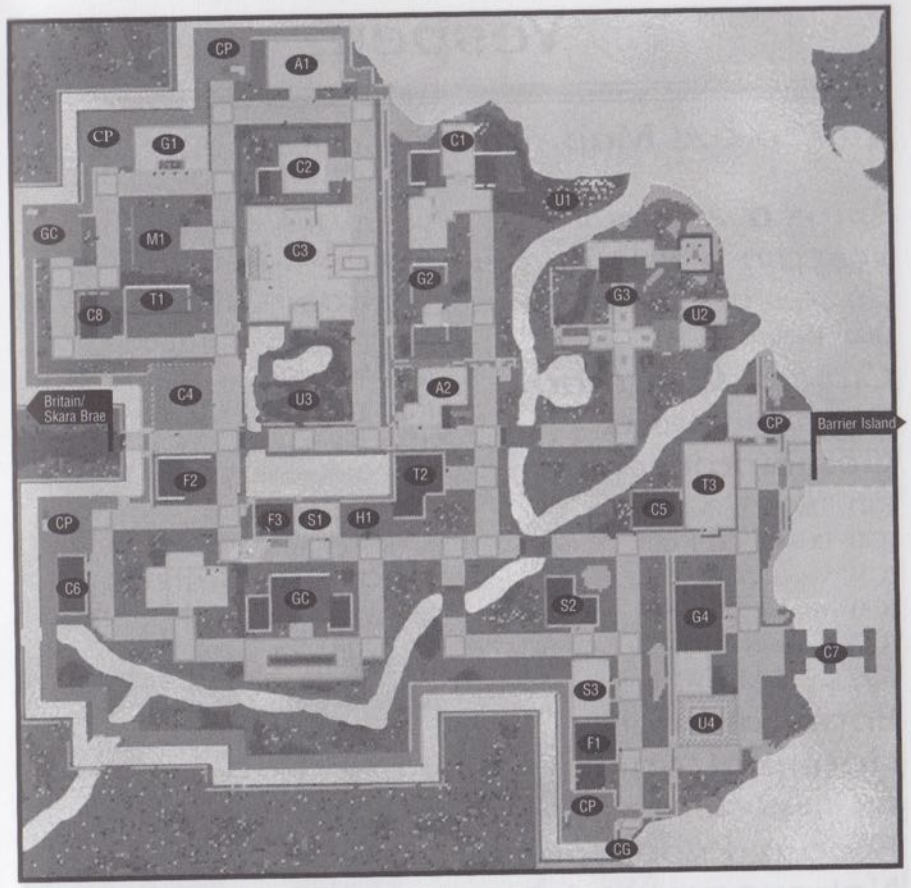
(S1) The Pearl of Trinsic (Juwelier) [C]
(S2) Adventurer's Clothing (Schneider) [SO]
(S3) Trinsic Fine Skins (Gerber) [SO]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) The Travelers Inn [NW]
(T2) The Keg and Anchor (Taverne) [C]
(T3) The Rusty Anchor (Gasthof) [C]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Training Grounds [NO]
(U2) Trinsic Training Hall [NO]
(U3) Garden [C]
(U4) Marketplace [SO]



Vesper

Key to the Map: Kartenschlüssel

Arms & Armour: Waffen & Rüstungen

(A1) Warrior's Companion (Waffenschmied) [W]
(A2) The Ironworks [C]

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) The Mint of Vesper [N]
(C2) Docks [O (x2)]
(C3) Vesper Museum [S]
(C4) Vesper Customs [SO]
(CC) Cemetery [W]
(CP) Guard Post [SW]

Entertainment: Unterhaltung

(E1) The Musician's Hall [N]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) The Adventurer's Supplies (Kramladen) [NO]
(F2) The Twisted Oven (Bäcker) [O]
(F3) Farmer's Market [O]
(F4) The Butcher's Knife [O]
(F5) Fisherman's Wharf [O]
(F6) The Adventurer's Friend [C]
(F7) The Busy Bees (Imker) [N]

Magic: Magie

(M1) The Bubbling Brew (Magier) [N]
(M2) The Magical Light [N]
(M3) The Magician's Friend [O]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [S]
(G1) The Fishermen's Guild [O]
(G2) The Circles of Magic [N]
(G3) The Champion's of Light (Kriegergilde) [C]
(G4) The Ore of Vesper (Bergbaugenossenschaft) [N]

Healing: Heilung

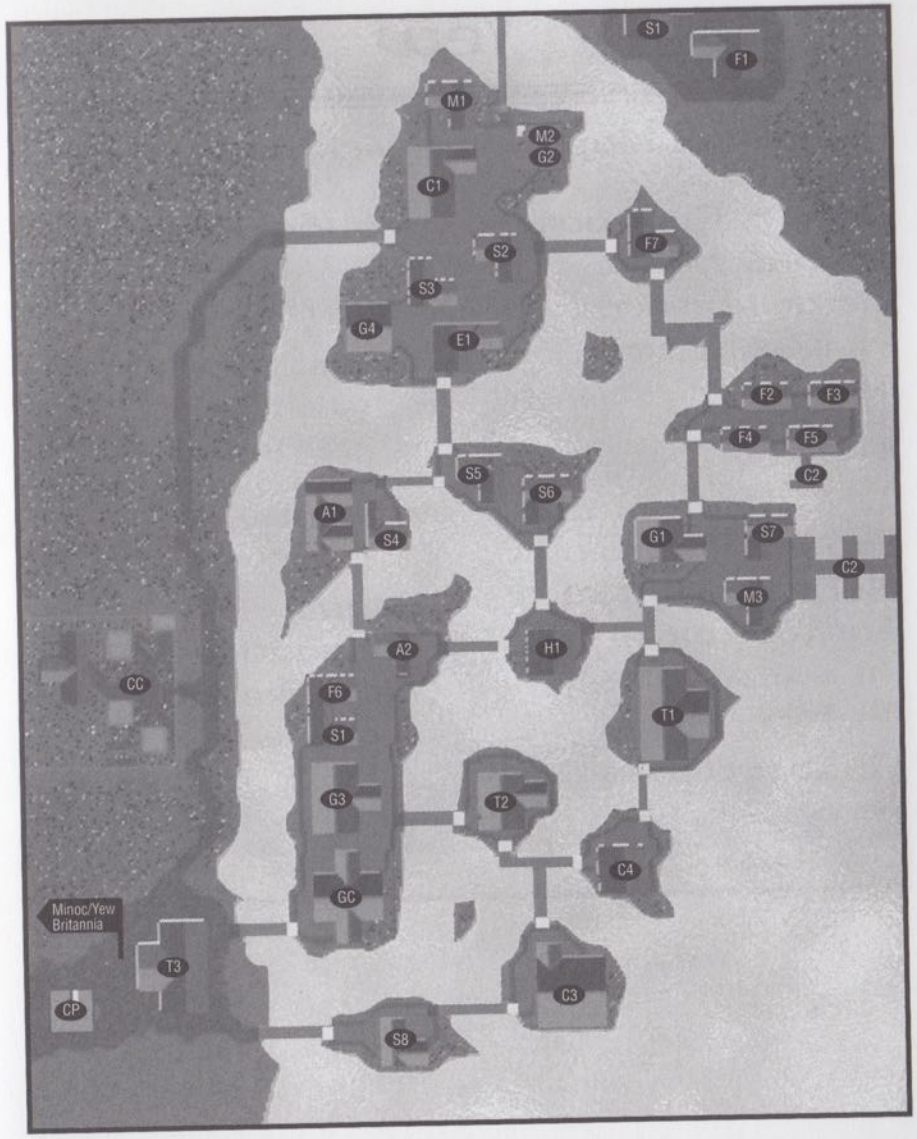
(H1) Healer of Vesper [C]

Shops: Läden

(S1) The Spinning Wheel (Schneider) [2 Orte –C, NO]
(S2) The Colored Canvas (Maler) [N]
(S3) The Shimmering Jewel [N]
(S4) The Ranger's Tool (Bogenmacher) [W]
(S5) The Gadget's Corner (Handwerker) [C]
(S6) The Hammer and Nail (Zimmermann) [C]
(S7) The Majestic Boat (Schiffsbauer) [O]
(S8) Tanner's Shop [S]

Taverns/Inns & Traveler's Aid: Tavernen/Kneipen & Hilfe für Reisende

(T1) Vesper Youth Hostel (Gasthof) [SO]
(T2) The Marsh Hall (Taverne) [C]
(T3) The Ironwood Inn [SW]



Yew

Key to the Map: Kartenschlüssel

Civic & Common: Städtisches & Gemeinwesen

(C1) Britannia Prison [NW]
(C2) Storeroom [NW]
(C3) Courtroom [NW]
(C4) Bank [NE]
(CC) Cemetery [SO]

Food & Provisions: Nahrungsmittel & Ausrüstung

(F1) Yew's Finest Cuts [C]
(F2) The Jolly Baker [C]

Guilds: Gilden

(GC) Counselors' Guild Hall [O]

Healing: Heilung

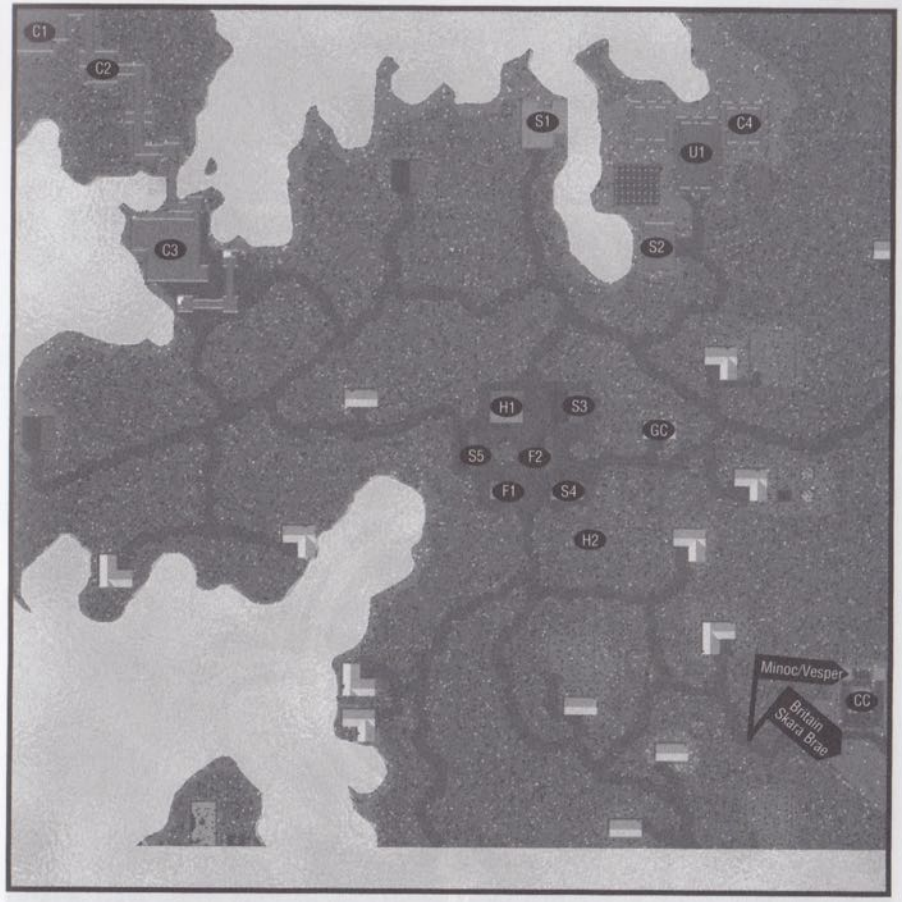
(H1) Healer of Yew [C]
(H2) Deep Forest Healing [SO]

Shops: Läden

(S1) Yew Mill [N]
(S2) Ye Olde Winery [NO]
(S3) The Sturdy Bow (Bogenmacher) [C]
(S4) Bloody Thumb Woodworks [C]
(S5) The Tanned Hide [C]

Unique: Einzigartige Örtlichkeiten

(U1) Empath Abbey [NO]



ORG08801574M